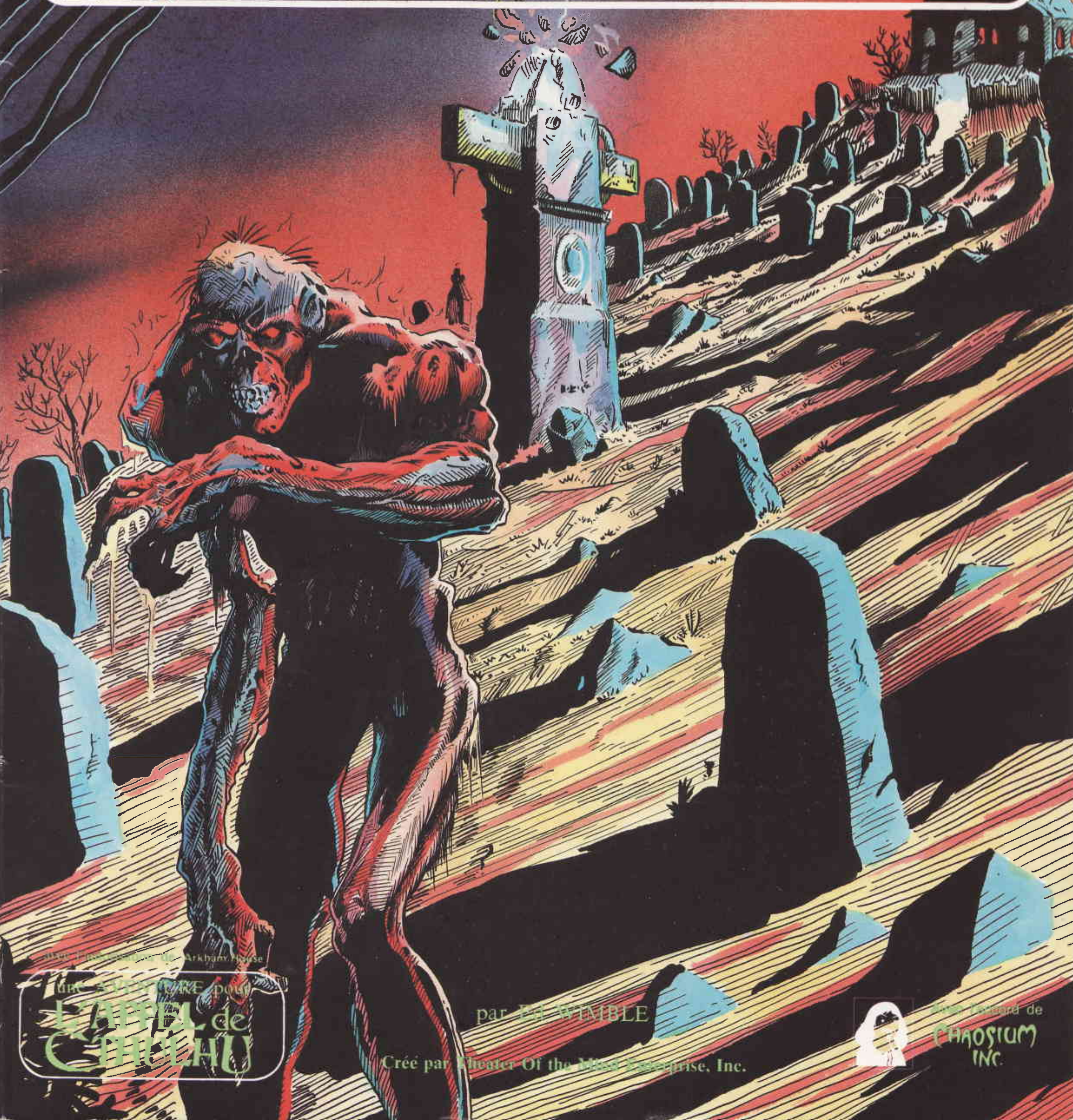
Meurtre à DUNWICH



Theatre Of the Mind Enterprises, Inc.
presente

Meurtre à DUNWICH

par

Ed WIMBLE

Traduit par : **Gilles Weber**
Supervisé par : **Henri Balczesak**

Les illustrations ont été réalisées par :

Couverture : **Pierre Olivier Vincent**
Intérieur : **Christophe Pierson**

avec l'autorisation de Arkham house



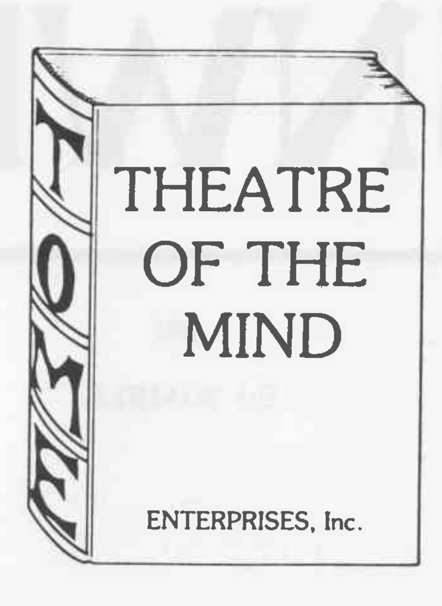
Édité par



Avec l'accord de Chaosium inc.

La composition de **T.O.M.E.** inc:

John Diaper
Lawrence Flournoy
Bob Gallagher
Stephen Rawling et
Ed Wimble



Remerciements à

Ed Erkes
Bonnie Meech
Clarence Mitchell

Conseiller spécial :
Lynn Wolpert

Testeurs
Tom Bailey, Carl Beetz, Chip Bickley, Jean Bloss, George Brickles, Ralph Cericola Eric Crew, Mike Culligan, John Diaper, Scott Drendall, Ed Erkes, Howward Fessler, Larry Flournoy, Marshall Grabois, Ned Grimes, Rita and Dennis Mc Carraher, Henry Meil, Joe Molieri Gary Pilkington, Stephen Rawling, Randy Rice, Andy and Joe Secunda, Ed Silcox, Scott Slingsby Rex Van De Boe, Gary Wolfe

Traduction :
Gilles Weber

Supervisé par :
Henri Balczesak

TABLE DES MATIÈRES

PROMÉTHÉE

Voile ton ciel, Zeus,
De brumes et de nuages,
Et, pareil à l'enfant
qui joue à décapiter des chardons,
Eprouve ta force sur les chênes et les sommets des monts ;
Mais ma terre,
Laisse-la-moi,
Et ma cabane que tu n'as point bâtie,
Et mon foyer
Avec sa flamme
Que tu m'envies

Je ne sais rien sous le soleil
De plus misérable que vous, dieux !
Vous vivez pauvrement
Des offrandes de vos autels
Et de l'haleine des prières
Pour nourrir votre majesté,
Et vous mourriez de faim
Si les enfants, les mendiants
N'étaient des fous gonflés d'espoir.

Quand j'étais un enfant
Et ne savais quel parti prendre,
Dans mon désarroi, je levais les yeux
Vers le soleil, comme s'il y avait là-haut
Une oreille pour entendre ma plainte,
Un cœur semblable au mien
Pour compatir à mon tourment.

Qui vint à mon secours
Contre l'insolence des Titans ?
Qui me sauvera de la mort
Et de la servitude ?
N'as-tu pas tout accompli toi-même,
Cœur ardent, cœur intraitable ?
Et tu brûlais, dans ta jeunesse et ta bonté
Et ton aberration, de gratitude
Pour le Dormeur de là-haut.

Moi, t'honorer ? A quel titre ?
As-tu jamais adouci les souffrances
De qui ploie sous le fardeau ?
As-tu jamais tari les larmes
De l'angoissé ?
Qui a forgé cet homme que je suis,
Sinon le Destin éternel,
Mes maîtres et les tiens ?

Pensais-tu par hasard
Que j'allais haïr les déserts
Parce que toutes les fleurs de mes rêves
Ne venaient pas à fruit ?

C'est ici que je demeure, formant des hommes
A mon image,
Une race à ma ressemblance
Pour souffrir, pour pleurer,
Pour goûter les plaisirs et les joies,
Et t'avoir en mépris,
Comme moi !

Goethe

MEURTRE A DUNWICH

Introduction

Le matériel présenté dans ce volume est spécifiquement destiné à être utilisé avec le jeu "l'Appel de Cthulhu".

Bien que vaguement basées sur des faits historiques, les informations présentées ici ne le sont que dans un but dramatique, et à la connaissance de l'auteur, aucun des principaux personnages mentionnés n'a jamais existé.

Ce livret doit permettre au Gardien des Arcanes de faire jouer une aventure dans la région de Dunwich, Massachusetts, pendant les années 1920. Les premiers éléments sont présentés sous la forme d'une "scène", où les joueurs apprendront la nature de l'intrigue que leurs personnages tenteront de dénouer, suivie de paragraphes plus largement détaillés pour chacune des principales villes où les personnages seront amenés à se rendre. Il est fortement conseillé au Gardien de bien étudier les informations contenues dans ce livret avant de faire jouer les Investigateurs. Une brève description des évènements qui ont conduit au meurtre de Dale Plunckett se trouve dans la section "Conseils au Gardien", elle devrait permettre de répondre à toutes les questions que pourraient poser les joueurs.

LES DEUX MAINS DE L'HISTOIRE

Depuis que l'homme a croqué la pomme et, par ce geste, acquis la raison, il est capable de distinguer le Bien du Mal. A l'origine, il attribua cette polarité à des forces extérieures à lui-même le faisant agir de telle ou telle manière. Pendant la Renaissance, et plus tard dans la période que nous appelons le Siècle des Lumières, ce dogme commença à perdre des adeptes. A la fin du XIXe siècle, le mode de pensée occidental rejeta finalement totalement ce concept pour un autre : Le Mal en lui-même n'existe pas, il n'y a que des gens mauvais.

LA MAIN GAUCHE

La société occidentale n'a toutefois pas complètement franchi le seuil. Et bien que les poètes, les philosophes et les scientifiques portent le flambeau, les sombres millénaires du passé se cachent encore dans la psyché des hommes. Seuls quelques-uns espèrent encore en des influences extra-sensorielles qui les rendraient puissants, et de ce fait tendent leur volonté vers des forces qu'ils ne comprennent pas.

En tant que force, le Mal n'est plus nourri de sacrifices et de prières. Ses temples ont été abandonnés. Mais existent toujours au XXe siècle des icônes, des talismans, des bribes de connaissance, les débris d'une religion perdue précieusement gardés par ceux qui souhaitent être mauvais, et qui, maintenant, ne peuvent que faire le mal. Raspoutine était l'un d'eux et sa confrérie s'appelait "La Main Gauche".

On murmure que le moine dément posséda pour un temps un formidable talisman : le "Talisman de Set" qui contrôle les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse et qui peut déclencher une guerre meurtrière sur un simple caprice : caprice qui se réalisa ce sombre jour à Sarajévo, par la mort d'un Archiduc.

LA MAIN DROITE

Il y a un musée à Vienne qui semble ouvert au public. Dans ses murs se trouvent les trésors de la Dynastie des Habsbourg, rassemblés là par sécurité, comme les symboles de la monarchie anglaise le sont à la Tour de Londres. Bien qu'il semble n'y avoir pas de gardes, le bâtiment est protégé contre le vol. Et pendant la Grande Guerre, il fut gardé avec plus de sérieux encore, car c'est là que repose l'unique objet théurgique capable de contrer le Talisman de Set mentionné plus haut : La Lance de Longinus. Elle est le symbole de la "Main Droite". Le pouvoir social intéresse peu les membres de cette confrérie. Ils voyagent souvent de par le monde comme des mendiants ou des vagabonds. Cette association bienveillante se consacre à la surveillance de l'évolution de l'humanité, l'aidant à transcender le Bien et le Mal. **"Meurtre à Dunwich"** n'est qu'un petit épisode du très vieux combat que se livrent ces deux confréries. Les débuts de l'affaire passèrent presque inaperçus...

En 1919, quelques frères et sœurs de la Main Droite se réunirent pour se recueillir sur la tombe de Léonard de Vinci, qui était pour eux un exemple. Là, ils apprirent avec consternation que la tombe avait été profanée quelques mois auparavant. Les officiels avaient tu la nouvelle par peur de ruiner le commerce touristique.

Attristée et découragée, la confrérie décida d'une prochaine réunion dans le temple d'Héraclite.

"Le seigneur, dont l'oracle est à Delphes, ne parle pas, ne dissimule pas, il suggère." Héraclite.

Durant les années qui suivirent, il apparut, hélas très clairement, qu'il y avait derrière la violation de tombes célèbres plus que du vandalisme. Cette constatation, couplée avec la découverte d'éléments nouveaux, poussa La Main Droite à agir. Pour porter leur bannière dans cette croisade, ils choisirent Dale Plunckett.

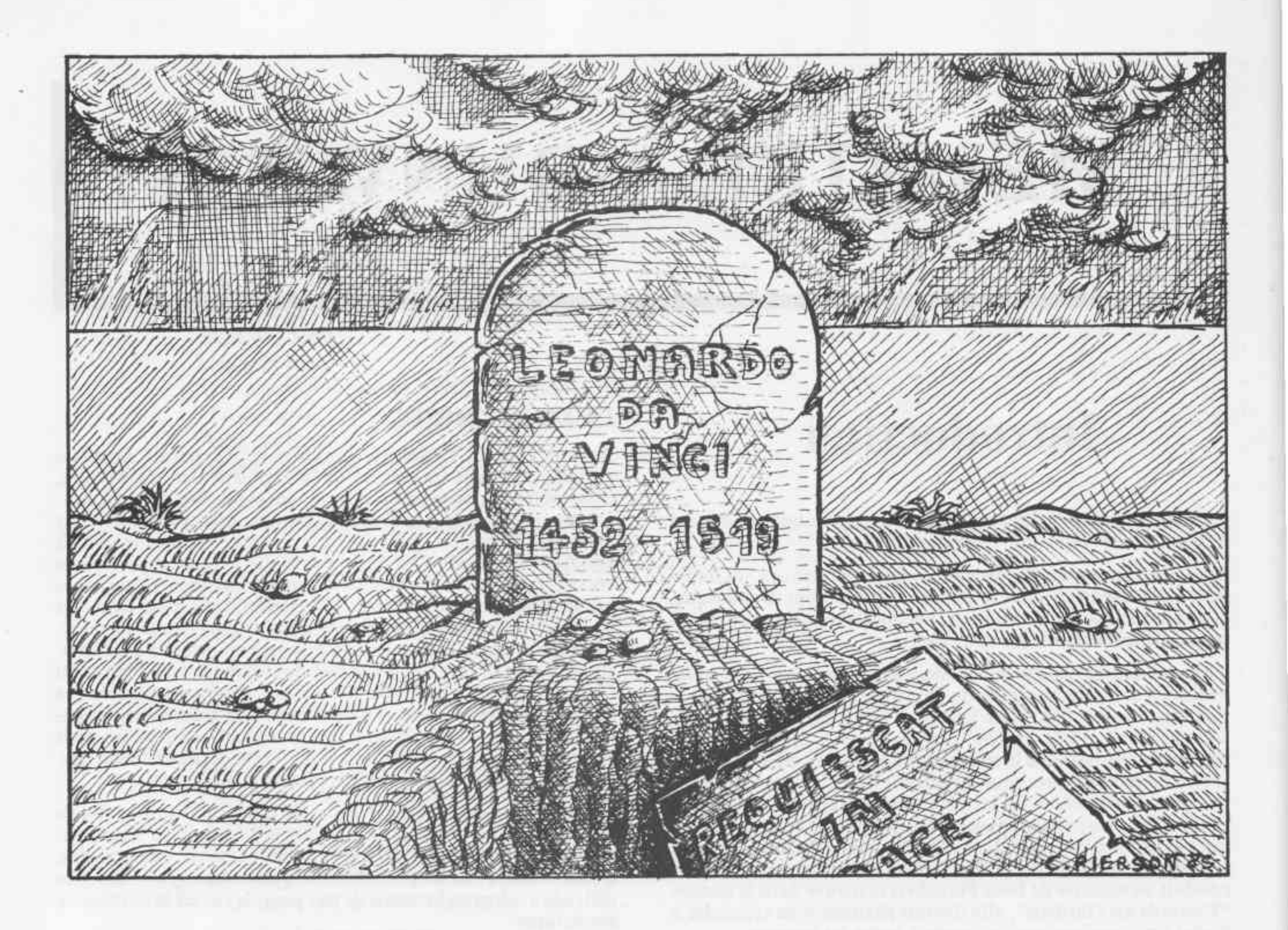
Agent indépendant et pourvoyeur d'objets d'art, Plunckett se fit passer pour un acheteur envoyé par la Galerie Constance de Paris et représentant de la Lloyds de Londres. Ce fut lui, alors qu'il traînait dans les différentes salles de ventes d'Anvers, qui découvrit l'incroyable contrefaçon de Vinci.

Le tableau n'était pas signé, et il n'était pas vendu officiellement comme un De Vinci. Son authenticité semblait faire peu de doute, tant la facture était habile, et le prix demandé reflétait ce fait. Ce ne fut que lorsqu'il l'inspecta très soigneusement que Plunckett décela un défaut dans la détrempe. Il n'y avait guère plus de vingt ans que ce tableau avait été peint.

Retraçant à l'envers le trajet fait par le tableau, il découvrit qu'il venait de la fameuse collection Rothenfelder aux Etats-Unis. Dans ses recherches, il trouva un autre nom qu'il reconnut comme celui d'un ancien ennemi : Dunkleherz. Apprenant que leurs chemins allaient se croiser à nouveau, il regarda sa montre gousset en or, qui portait cette inscription : "Mort à La Main Gauche". Le combat allait à nouveau s'engager.

Prévenu, il s'arma de manière appropriée : une balle pour l'homme, de l'ail pour le sang, et un diamant pour l'âme.

Plunckett attira Rothenfelder à Dunwich en se faisant passer pour un maître chanteur. Une heure avant son rendez-vous, il quitta l'Auberge du Voyageur Capricieux pour aller prendre son repas chez Wheatley. On ne le revit jamais plus.



INTERLUDE

C'est assez jeune que Joseph Daniel Rothenfelder tomba sous l'emprise de La Main Gauche. Depuis, il était devenu l'homme le plus riche du monde. L'une des rares passions dans sa vie était la collection d'œuvres d'art précieuses. Il en avait amassé suffisamment pour constituer un musée. Sa bibliothèque contient beaucoup de manuscrits rares, autant en prose et en poésie qu'en musique. En fin de compte, Rothenfelder réalisa que bien que le génie créatif soit infini, le nombre d'œuvres géniales ne l'est pas. Viendrait un jour où tous les chefs-d'œuvre disponibles sur la planète seraient passés entre ses mains. Plus grave, il réalisa que la plupart des ces œuvres seraient à un moment donné passées dans les mains de quelqu'un d'autre et cette pensée le mettait hors de lui. Etant l'homme le plus riche du monde, l'homme qui pouvait obtenir tout ce qu'il désirait, il se mit en tête de posséder ce que l'on ne peut posséder.

Durant un repas avec un agent de la confrérie, Rothenfelder exprima ainsi ce désir : "Qu'auraient accompli les grands maîtres", dit-il, pensant tout haut, "si leur vie ne s'était si brièvement achevée ? S'il avait disposé de plus de temps, Michel-Ange aurait peint une fresque grandiose, Mozart écrit un superbe opéra !"

Son convive, Dunkleherz, en discuta avec lui jusqu'à ce que la conversation aborde d'autres sujets, mais cette discussion lui revint souvent à l'esprit lors des mois qui suivirent. Un livre qu'il avait dérobé à l'Université de Berne contenait, parmi d'autres divagations, un moyen par lequel une créature pouvait être ressuscitée, quelque fût l'ancienneté de la mort et l'état du corps. Cela pouvait s'avérer beaucoup plus intéressant que la fugace et pâle réincarnation que permettaient les méthodes thaumaturgiques classiques. Il étudia le volume, termina son exégèse, puis il recontacta Rothenfelder.

Scène I

17 Avril 1922

Vous vous trouvez à Boston, dans la salle de séjour d'une maison qui a dû être splendide, mais qui se trouve maintenant dans un état de délabrement avancé. Dans votre poche, le télégramme qui vous a convoqué à cet endroit :

BESOIN DE VOS SERVICES. STOP. COMPENSATION SERA GÉNÉREUSE. STOP. PEUT-ÊTRE DANGEREUX. STOP. RENDEZ-VOUS 321 KENISCO KNOLLS, DEMAIN MIDI. STOP. SOYEZ DISCRET. STOP. Signé M. FELDSPAR.

Il n'y a aucun mobilier. à l'exception d'un grand miroir au cadre doré, suspendu au-dessus de la cheminée carrelée. L'endroit aurait besoin d'un bon coup de peinture et le plancher est couvert des dernières feuilles d'automne. Le crépitement de la pluie sur les carreaux vous rappelle le froid qui règne dans la maison. Pourtant, il semble qu'aucune tentative n'ait été faite pour allumer un feu.

Parmi les autres personnes présentes dans la pièce, il en est que vous connaissez ou dont vous avez entendu parler. Mais depuis votre arrivée, un silence gênant s'est installé. Vous commencez à penser que tout ceci n'est qu'une mauvaise plaisanterie lorsque la porte de l'autre côté de la pièce s'ouvre pour laisser passer un homme d'un certain âge en complet brun. Il vous adresse un sourire poli, puis vous introduit dans la pièce suivante en disant : "Il va vous recevoir. Mais je dois vous demander de rester de ce côté-ci de la cloison."

La pièce où vous vous trouvez maintenant est aussi vide que la précédente, à l'exception d'une cloison en tissu masquant l'un des angles. Attendant que tous soient entrés, l'homme au complet brun s'adresse alors à la cloison : "Ils sont tous là", dit-il.

"Bien !", gronde une forte voix masculine, Vous pouvez nous laisser".

La porte se ferme derrière vous.

Un instant après, la voix reprend :

"C'est moi qui vous ai fait venir ici, et vous en serez dédommagés. Et je désire rester anonyme !" La voix est convaincante et suggère une habitude indéniable de l'autorité.

"Il y a environ huit semaines, Mr Dale Plunckett a été trouvé assassiné près de Dunwich, Mass. Durant ces huit semaines, la police n'a strictement rien trouvé."

"D'après la presse, Mr Plunckett était un expert en art et possédait une certaine réputation comme négociant d'objets d'art. Il résidait à Paris, et je pense qu'il est venu à New-York pour affaires."

"Pourquoi il est venu au Massachusetts et ce qu'il y a fait sont des questions auxquelles je n'ai trouvé aucune réponse satisfaisante. Et pour des raisons personnelles, je désire trouver ces réponses."

"C'est pourquoi je vous ai fait venir ici. Je veux que vous fassiez des recherches pour moi. J'espère des résultats positifs dans un délai d'une semaine. Je vous paierai chacun 75 $ par jour plus les frais, avec un acompte maintenant et le solde plus tard. Mais je compte en avoir pour mon argent !"

Il marque une pause, et alors que vous pensez que l'entrevue est terminée, il parle à nouveau :

"Feldspar vous donnera votre argent et, tout en vous raccompagnant, il vous montrera quelque chose susceptible de vous encourager. Rappelez-vous, messieurs, vous avez une semaine. Rien qu'une semaine."

Une autre pause, puis la porte s'ouvre derrière vous et l'homme au complet brun, que vous supposez être Feldpspar, s'efface pour vous laisser sortir.

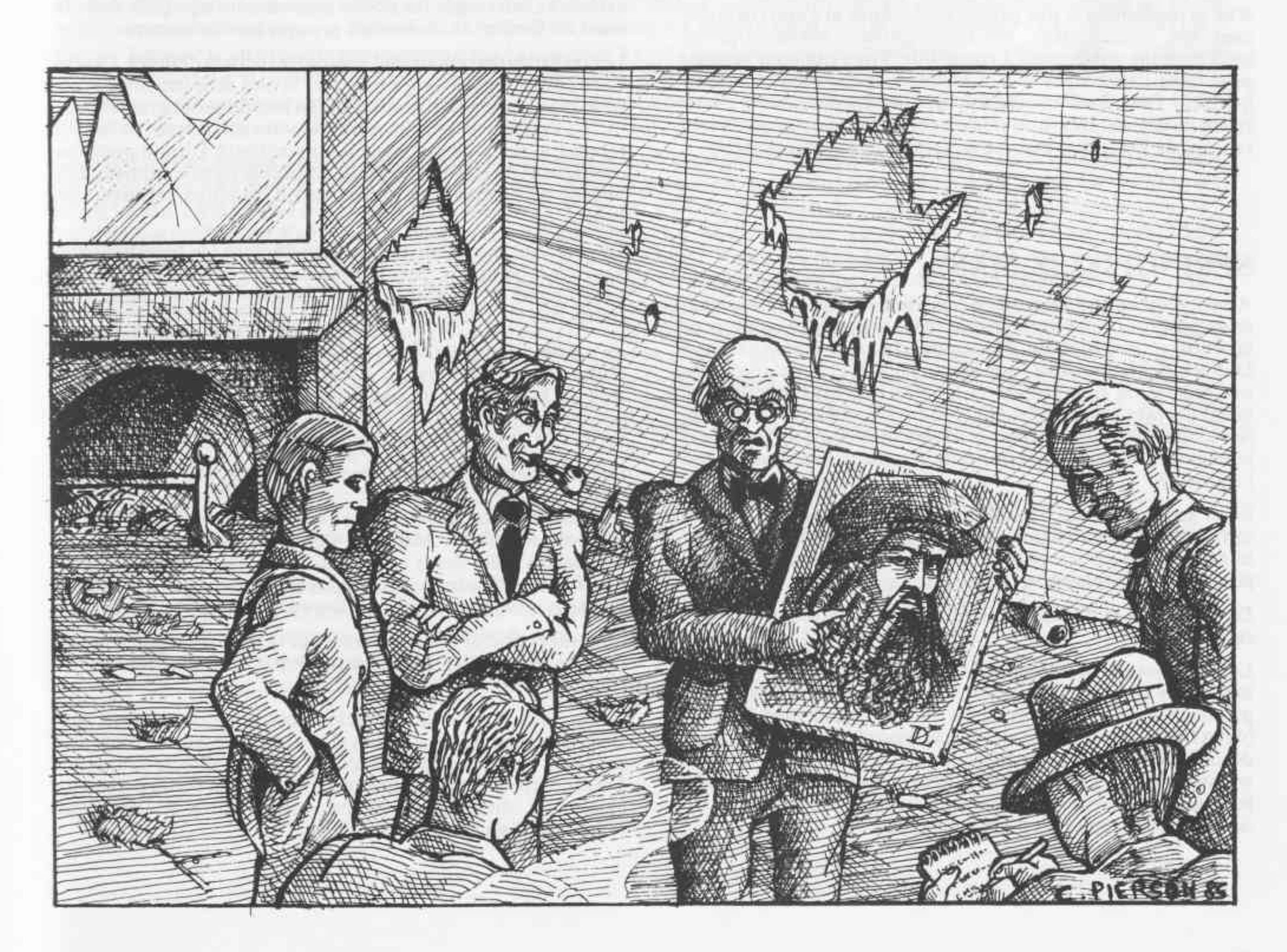
INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

Il n'y a personne derrière la cloison. La personne qui parle n'est autre que Feldspar, utilisant l'hypnose et la ventriloquie pour tromper son auditoire. Feldspar ne donnera l'acompte aux Investigateurs (une enveloppe de 50 dollars) que s'ils le réclament. De la même manière, il répugnera à révéler la nature de "l'encouragement" promis. Toutefois, si les Investigateurs le lui demandent, il leur montrera alors une toile.

Cette peinture représente un vieil homme habillé de manière très ancienne. C'est une huile qui semble très vieille. Un Investigateur réussissant un jet de "Connaissance" sera en mesure de classer ce tableau comme datant de la Renaissance et possédant probablement une grande valeur. La réussite d'un jet d'Histoire de l'Art révèlera à l'Investigateur que le tableau est un autoportrait de Léonard de Vinci et qu'il n'a pas de prix. Si le jet de pourcentage est inférieur ou égal au cinquième de la compétence de l'Investigateur (comme un "empalement"), il apprendra de plus que ce tableau est inconnu et qu'il représente probablement la plus grande découverte artistique de tous les temps.

Feldspar ne laissera personne toucher ou examiner attentivement le tableau. En fait, il le rangera rapidement et se préparera à partir. Il ne répondra à aucune question, déclarant tout ignorer de l'affaire. Il veillera à ce que tous les Investigateurs quittent la maison, pour ensuite la quitter lui-même par une porte secrète.

NOTE : Feldspar réagira violemment à toute tentative d'intimidation.



DÉBUT DE LA PARTIE

Concernant la mort de Mr Dale Plunckett, il y a deux immédiates sources d'informations : les journaux et la police.

LES JOURNAUX

La presse locale (dont des exemplaires peuvent être trouvés à la bibliothèque de Boston) relate l'histoire de manière pompeuse, mais n'apprendra rien de plus aux Investigateurs.

Mr Dale Plunckett, citoyen français et négociant d'art respecté, a été sauvagement assassiné dans la soirée du 17 Février 1922. Son corps a été découvert à environ 4 h du matin par Mr Arnold Pigeon, laitier, alors qu'il effectuait sa tournée. (il semble qu'il n'y ait ni mobile ni témoin, et la presse se désintéresse rapidement de l'affaire).
L'inspecteur Ferkin, de la Patrouille d'Etat Motorisée, est chargé de l'enquête.

LA POLICE

La Patrouille d'Etat Motorisée est la section de police dont dépendait l'affaire confiée à D. Ferkin. Les Investigateurs devront se rendre à Springfield, Mass. (la capitale de l'Etat) s'ils désirent voir Ferkin ou consulter les procès-verbaux.

GALERIES D'ART :

S'ils se rendent dans une galerie quelconque et s'entretiennent avec son conservateur, les Investigateurs obtiendront les informations concernant Léonard de Vinci qui sont regroupées dans l'appendice n° 1. Le conservateur niera catégoriquement l'existence du tableau que les Investigateurs pourraient lui décrire. Des rumeurs existent concernant un quatrième tableau de De Vinci, mais ce ne serait pas un autoportrait.

SPRINGFIELD, MASS.

Après avoir épuisé les pistes à leur disposition, les Investigateurs partiront pour Springfield, où se trouvent les bureaux de la Patrouille d'Etat du Massachusetts. S'y trouvent aussi D. Ferkin, M. Spurious, le médecin légiste, et le palais de justice fédéral où sont conservés les effets de Mr Plunckett. Le corps n'ayant pas été réclamé, il se trouve, lui aussi, à Springfield, où il a été inhumé dans la fosse commune. Les Investigateurs pourront même, s'ils le désirent, rencontrer l'homme qui l'a enterré.

En se servant de leur "Baratin" ou de leurs relations, s'ils en ont, les Investigateurs pourront obtenir de la Patrouille d'Etat le rapport de police et celui du médecin légiste (que vous pouvez photocopier pour donner aux joueurs).

D. Ferkin (jet de "Chance" pour voir s'il est présent) ajoutera ceci :

Le corps fut découvert par le laitier (A. Pigeon) sur la route menant de sa ferme à Dunwich, le 18 à 4 h du matin. Pigeon se précipita en ville en informer les agents Dan et Bart Wooten (deux frères), pour ensuite les guider jusqu'au cadavre. Pigeon déclara ne pas avoir touché au corps (la raideur du mort se voyait au premier coup d'œil). Les agents ne découvrirent que les traces d'une seule personne dans les environs immédiats du cadavre, confirmant les dires de Pigeon.

Si les Investigateurs désirent connaître les causes de la mort de Plunckett, Ferkin répondra qu'elle est due à de multiples contusions doublées d'une hémorragie interne. Il fera des allusions semblant révéler qu'il considère le rapport d'autopsie comme une fumisterie, mais ne s'étendra pas sur le sujet : "Adressez-vous directement à lui !"

Si les Investigateurs font remarquer la contradiction existant entre les deux rapports de police concernant la clé de la chambre de Punckett (qui se trouve dans sa main, alors que Mme Hertig déclare l'avoir récupérée), ils risquent de rendre leur enquête plus difficile. Ferkin n'avait pas remarqué ce détail. Cela sera alors la course entre Ferkin et les Investigateurs pour arriver premiers à Dunwich. Ferkin ne révèlera rien de ses intentions et minimisera le problème de la clé. Il s'arrangera pour les Investigateurs croient à une erreur. Il les encouragera alors de nouveau à faire une visite au médecin légiste. Il ira même jusqu'à leur donner une lettre d'introduction.

Dès que les Investigateurs seront partis, il prendra une voiture de patrouille et foncera jusqu'à Dunwich. Là, il récupèrera la clé se trouvant en possession de Mme Hertig, clé qui se révèlera être une clé de consigne automatique. Il se rendra alors à la gare de Boston et examinera le contenu du casier. Peu de temps après, sa piste le mènera jusqu'à la propriété de Graveson où il subira le même sort que Plunckett.

Son corps sera jeté dans la rivière, après avoir fait disparaître les indices compromettants (avec tout de même une erreur : dans le revolver calibre 32 de Ferkin se trouvent les deux balles "spéciales" de Plunckett). Et c'est la fin de la piste pour les Investigateurs. Il y a toutefois de grandes chances qu'ils soient arrêtés et interrogés (la police les pensant impliqués dans la mort de Ferkin) et ils devront prouver leur innocence.

Les Investigateurs pourront rencontrer, s'ils le désirent, l'agent Carlton Beetz, assistant de Ferkin. Il dira simplement n'avoir écrit que ce qu'on lui dictait. Il ne sait rien du problème des clés : "C'est l'affaire de Ferkin, adressez-vous directement à lui." Il répondra, par ailleurs, avec bonne volonté à toute question concernant directement les faits consignés dans le rapport. Les photos de l'enquête ne montrent qu'un corps recouvert de neige.

La seule autre personne à Springfield dont les Investigateurs peuvent espérer des renseignements est le médecin légiste. Ils ne pourront le rencontrer que s'ils disposent d'une lettre d'introduction de Ferkin.

Le médecin s'appelle Milburn Spurious. Il est grand, maigre, et d'une paleur cadavérique. Il se tord constamment les mains, tout en faisant des plaisanteries sinistres sur la mort et les différentes façons de la provoquer. Si ce n'est déjà fait, il permettra aux Investigateurs de lire le rapport d'autopsie.

Interrogé sur les traces de morsure, il s'animera alors beaucoup en les décrivant :
"Ce sont les plus grandes traces de dents humaines qu'il m'ait été donné de voir. Mais des dents bizarrement déformées comparées à des dents normales. Je dirais que les mâchoires devaient être énormes, probablement capables de briser aisément un morceau de bois relativement épais."

"Ecoutez-moi : si vous rencontrez ce type, vous n'aurez pas de mal à le reconnaître. Sa tête et son cou doivent être très gros et fortement musclés."

Avant leur départ, le médecin montrera discrètement aux Investigateurs un objet dont il n'a pas osé parler dans son rapport, par peur du ridicule. C'est un follicule d'environ 5 centimètres de long. Spurious ne sait pas si c'est un poil ou un cheveu. Il dira l'avoir trouvé coincé entre les dents de Plunckett et en ignorer l'origine.

BOSTON, MASS.

Agence de location d'automobiles

a. Il en existe trois à Boston. Celle à laquelle Plunckett a loué une voiture est la "Banks Autos", tenue par Paul Banks.
b. La voiture était une voiture de tourisme, une "Pierce Arrow" de 1920.
c. Ils n'ont pas récupéré la voiture. Ils savent que Plunckett est mort.
d. Plunckett a payé en espèces. Cent dollars de caution plus dix dollars par jour. Il a payé pour deux jours.
e. Ils ont des problèmes avec la compagnie d'assurance qui estime que la voiture vaut moins de cinq cents dollars.

Consulat français

Utiliser "Baratin" ou "Parler Français" pour apprendre chacun des faits suivants :

a. Personne en France n'a réclamé le corps.
b. On ne lui connaît pas de parents.
c. Ils ne savent pas ce qu'il faisait aux U.S.A.
d. Ce sont eux qui ont fourni les empreintes digitales et dentaires qui ont permis l'identification. Elles proviennent des archives de l'armée.
e. Ils semblent faire confiance aux autorités locales en ce qui concerne l'affaire.
f. Ils ont fait tout ce qu'ils pouvaient faire.
g. Ils sont très occupés.

RAPPORT DE POLICE
PATROUILLE D'ETAT DU MASSACHUSETTS

SPRINGFIELD, MASS.

BUREAU DE LA POLICE : 19 FÉVRIER 1922

OFFICIER AU RAPPORT : INSPECTEUR DAVID FERKIN

A 6 h et 10 minutes, le 18 février 1922, cet officier a reçu un appel de la division de police concernant un cadavre découvert plus tôt dans la matinée par le commissariat de Dunwich, Mass. Le mort, dont on soupçonne qu'il a été victime d'un acte criminel, s'est révélé après une tentative d'identification ne pas être de nationalité Nord-Américaine. Pour cette raison, le commissariat de Dunwich considère ses ressources insuffisantes, et en notifie la Division Judiciaire.

Le photographe de la police, Carlton Beetz a accompagné cet officier sur les lieux du crime, où ils arrivèrent à 8 h et 20 minutes. Sur place, se trouvaient déjà les agents Stark et Riskin de la division judiciaire, Bart Wooten et Dan Wooten du commissariat de Dunwich, et le docteur James Faraday, médecin à Dunwich. Le corps dans le fossé, gisait en position foetale à environ 22 mètres de la jonction de River Road et Mill Run Lane, à 4 kilomètres au Sud-Est de Dunwich. Le corps se trouvait à 96 mètres de la berge sur de la rivière Miskatonic et à 26 mètres au Nord-Ouest d'un moulin en ruines. Des traces dans la neige montraient que deux personnes s'étaient approchées du corps. L'une des deux traces avait été faite, comme il le déclara lui-même, par l'agent Bart Wooten, l'autre par le laitier Albert Pigeon, l'homme qui découvrit le cadavre. D'après le Dr Faraday, le corps était gelé et rigide. Il portait un pardessus (brun), un costume trois pièces (gris), une chemise de soirée (blanche), une cravate (bleue), des chaussettes (noires), une chaussure droite (noire). Manquaient le chapeau et la chaussure gauche.

Effets personnels :
1) Une chevalière en or, portant les lettres ''DRP'', à l'annulaire gauche.
2) Une montre en or avec chaîne dans le gousset portant l'inscription : ''Mort à la Main Gauche''
3) Un portefeuille dans la poche du veston (64 $, 32 livres anglaises, 130 F suisses)
4) Une épingle de cravate en or avec diamant, sur la cravate.
5) Un passeport français. Arrivée à New-York : le 12 février 1922.
6) 3 dollars 26 en monnaie.
7) Une clé dans la main gauche (ôtée par le médecin légiste).

RAPPORT DE POLICE, SUPPLÉMENT :

Clé : l'Auberge du Voyageur Capricieux, Dunwich, Mass.
Propriétaire : Mme Doris Hertig, veuve.
D'après la déclaration de Mme Hertig, Plunckett loua une chambre le 16 février 1922 à 16h 12 minutes. Il paya une nuit d'avance. Il était vêtu tel qu'on l'a trouvé, à l'exception d'un chapeau mou à larges bords, et portait deux chaussures. Ses seuls bagages étaient une valise en cuir et un journal. A environ 19h, la victime laissa la clé à l'office et se renseigna sur les restaurants. Mme Hertig lui conseilla le restaurant ''Chez Wheatley''. La victime partit et Mme Hertig ne la revit plus jamais.

Le jour suivant (17 février), Mme Hertig fait la chambre. Le lit n'est pas défait.

Le jour suivant (18 février), Mme Hertig met les bagages à l'office. L'officier, avec l'aide des agents Beetz et B. Wooten, fouille la chambre mais ne trouve rien.

Contenu de la valise :
1) Un ticket de train corné : Aller simple New-York-Boston.
2) Un reçu concernant une voiture de location de Boston.
3) Un exemplaire du ''Boston Globe'', édition du matin, 16 février.
4) 150 dollars en espèces.
5) 100 livres anglaises.
6) Un exemplaire du ''New-York Times'', édition du soir, 14 février. Manquent les pages 23 et 24.
7) La page N° 25 du ''New-York Times'' datant du 10 février.
8) Un chargeur de calibre 32.
9) Un morceau de papier sur lequel est écrit ''222 NY/Boston''.
10) Des articles vestimentaires divers appartenant à la victime.

N'a été vu au restaurant ''Chez Wheatley'' personne correspondant à la description de la victime. Aucun des voisins n'a vu la victime.

19 heures. Retour à Springfield.

RAPPORT DE : David Ferkin

NUMÉRO MATRICULE : 179

RAPPORT DU MEDECIN LÉGISTE

Résumé du rapport officiel : 18 et 19 février 1922
(Réf. RML 7655380 et RML 3376645)
Bureau du médecin légiste fédéral,
Springfield, Mass.
Examen fait par : Dr Spurious

La victime est morte au moins cinq heures avant qu'elle soit découverte, comme le prouve la totale rigidité du corps. L'instant de la mort ne peut être fixé que du fait de l'absence de signes de putréfaction. Des hématomes et brûlures aux poignets et aux chevilles permettent de supposer que la victime a été ligotée. Le corps montre de nombreux signes d'une sévère torture, sûrement due à un expert en la matière. Certains indices laissent à penser qu'après une longue séance de torture scientifique, la victime a été sauvagement massacrée. Quelques côtes sont cassées, dont l'une a percé le poumon gauche. Le corps est couvert de traces de morsures. On peut en distinguer nettement quatre. Trois sont indubitablement humaines. La quatrième, toutefois, est anormalement grande. Bien que l'on puisse affirmer qu'il ne s'agit d'aucun animal connu, les marques sont trop grandes et dénotent de trop de puissance pour qu'on puisse les attribuer à un homme, même si c'est d'une morsure humaine qu'elles se rapprochent le plus.

Le dernier repas de la victime remonte à plusieurs heures avant la mort. Sous ses ongles était incrusté un répugnant agrégat composé de sang et de fibres grossières. On ne peut guère en dire grand-chose, si ce n'est que ces fibres sont naturelles. Le rembourrage de crin d'un fauteuil semble être la matière la plus ressemblante.

Cause de la mort :
Sans aucun doute un acte criminel. La victime a succombé pour une ou plusieurs des raisons suivantes :
Perte de sang,
Strangulations,
Suffocation,
Noyade (dans son propre sang),
Constriction,
Coups ou
Ecrasement.

Une identification formelle est difficile du fait des sévères dommages causés au visage. Les empreintes digitales et dentaires ont été envoyé au Département d'Etat.

Signé : Milburn Spurious

SUPPLÉMENT : 2 mars 1922
Victime formellement identifiée comme étant Dale Robert Plunckett, citoyen français.

Parafe : MS

RAPPORT DE POLICE, SUPPLÉMENT :

Clé : l'Auberge du Voyageur Capricieux, Dunwich, Mass.
Propriétaire : Mme Doris Hertig, veuve.
D'après la déclaration de Mme Hertig, Plunckett loua une chambre le 16 février 1922 à 16h 12 minutes. Il paya une nuit d'avance. Il était vêtu tel qu'on l'a trouvé, à l'exception d'un chapeau mou à larges bords, et portait deux chaussures. Ses seuls bagages étaient une valise en cuir et un journal. A environ 19h, la victime laissa la clé à l'office et se renseigna sur les restaurants. Mme Hertig lui conseilla le restaurant ''Chez Wheatley''. La victime partit et Mme Hertig ne la revit plus jamais.

Le jour suivant (17 février), Mme Hertig fait la chambre. Le lit n'est pas défait.

Le jour suivant (18 février), Mme Hertig met les bagages à l'office. L'officier, avec l'aide des agents Beetz et B. Wooten, fouille la chambre mais ne trouve rien.

Contenu de la valise :
1) Un ticket de train corné : Aller simple New-York-Boston.
2) Un reçu concernant une voiture de location de Boston.
3) Un exemplaire du ''Boston Globe'', édition du matin, 16 février.
4) 150 dollars en espèces.
5) 100 livres anglaises.
6) Un exemplaire du ''New-York Times'', édition du soir, 14 février. Manquent les pages 23 et 24.
7) La page N° 25 du ''New-York Times'' datant du 10 février.
8) Un chargeur de calibre 32.
9) Un morceau de papier sur lequel est écrit ''222 NY/Boston''.
10) Des articles vestimentaires divers appartenant à la victime.

N'a été vu au restaurant ''Chez Wheatley'' personne correspondant à la description de la victime. Aucun des voisins n'a vu la victime.

19 heures. Retour à Springfield.

RAPPORT DE : David Ferkin

NUMÉRO MATRICULE : 179

RAPPORT DU MEDECIN LÉGISTE

Résumé du rapport officiel : 18 et 19 février 1922
(Réf. RML 7655380 et RML 3376645)
Bureau du médecin légiste fédéral,
Springfield, Mass.
Examen fait par : Dr Spurious

La victime est morte au moins cinq heures avant qu'elle soit découverte, comme le prouve la totale rigidité du corps. L'instant de la mort ne peut être fixé que du fait de l'absence de signes de putréfaction. Des hématomes et brûlures aux poignets et aux chevilles permettent de supposer que la victime a été ligotée. Le corps montre de nombreux signes d'une sévère torture, sûrement due à un expert en la matière. Certains indices laissent à penser qu'après une longue séance de torture scientifique, la victime a été sauvagement massacrée. Quelques côtes sont cassées, dont l'une a percé le poumon gauche. Le corps est couvert de traces de morsures. On peut en distinguer nettement quatre. Trois sont indubitablement humaines. La quatrième, toutefois, est anormalement grande. Bien que l'on puisse affirmer qu'il ne s'agit d'aucun animal connu, les marques sont trop grandes et dénotent de trop de puissance pour qu'on puisse les attribuer à un homme, même si c'est d'une morsure humaine qu'elles se rapprochent le plus.

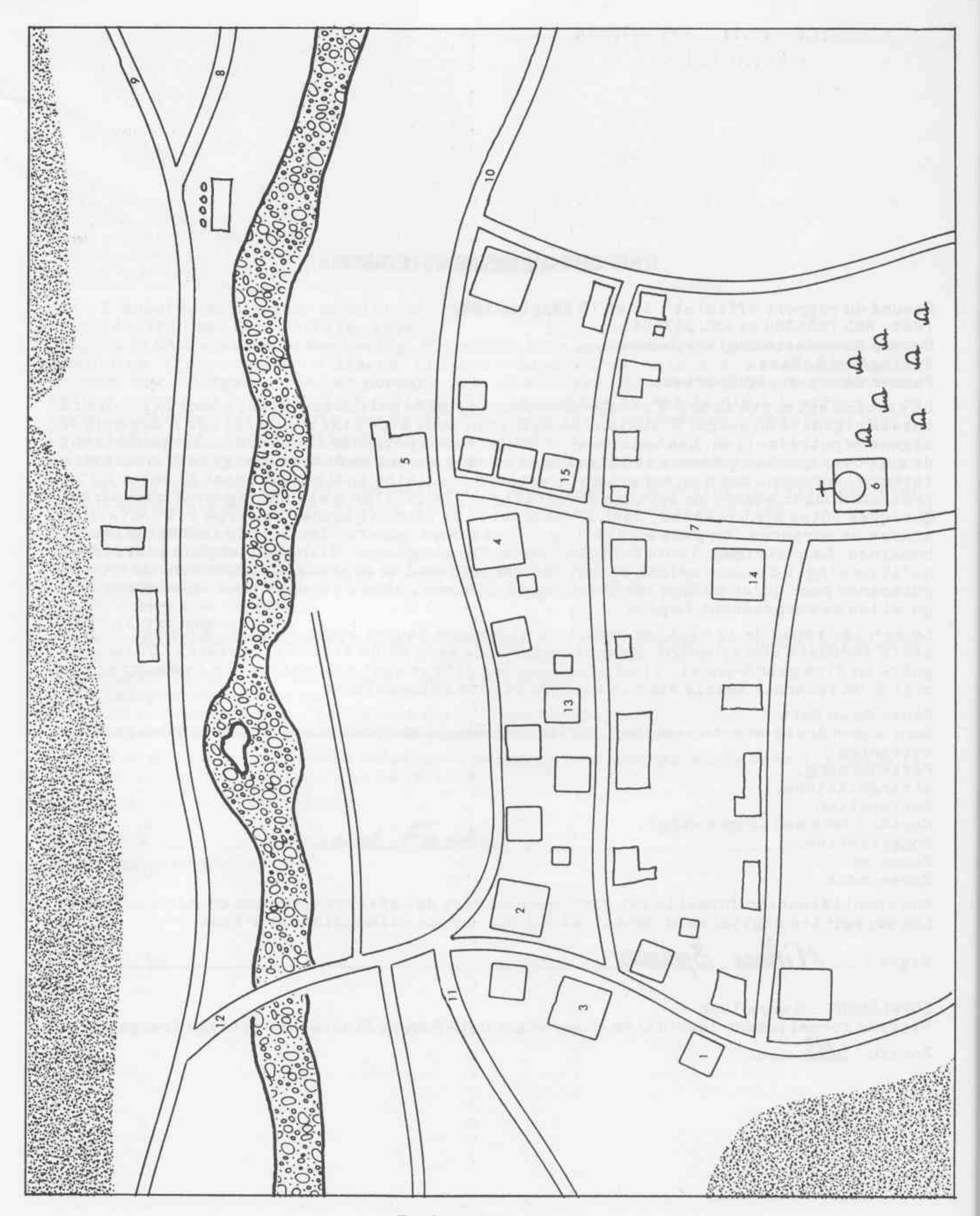
Le dernier repas de la victime remonte à plusieurs heures avant la mort. Sous ses ongles était incrusté un répugnant agrégat composé de sang et de fibres grossières. On ne peut guère en dire grand-chose, si ce n'est que ces fibres sont naturelles. Le rembourrage de crin d'un fauteuil semble être la matière la plus ressemblante.

Cause de la mort :
Sans aucun doute un acte criminel. La victime a succombé pour une ou plusieurs des raisons suivantes :
Perte de sang,
Strangulations,
Suffocation,
Noyade (dans son propre sang),
Constriction,
Coups ou
Ecrasement.

Une identification formelle est difficile du fait des sévères dommages causés au visage. Les empreintes digitales et dentaires ont été envoyé au Département d'Etat.

Signé : Milburn Spurious

SUPPLÉMENT : 2 mars 1922
Victime formellement identifiée comme étant Dale Robert Plunckett, citoyen français.
Parafe : MS



DUNWICH, MASS.

1. Station service
2. Auberge du Voyageur Capricieux
3. Bazard de Dunwich
4. Taverne "Chez Wheatley"
5. Bâtiment municipal
6. La Nouvelle Eglise du Sauveur
7. Pilgrim Street
8. Route d'Arkham
9. Route d'Innsmouth
10. Route de la rivière (vers Boston)
11. Route de Sprinfield
12. Pont de Dunwich
13. Boucherie
14. Epicerie
15. Cabinet du Dr Faraday

L'AUBERGE DU VOYAGEUR CAPRICIEUX

(Pas de téléphone)

Tenancière : Dorothy Hertig - 63 ans

L'auberge est l'un des plus grands bâtiments de Dunwich. Elle comporte deux étages, un rez-de-chaussée et un sous-sol. Le deuxième étage sert de réserve. C'est un bâtiment à la charpente en bois, en assez bon état, mais qui aurait besoin d'être repeint. Il y a six chambres à louer au rez-de-chaussée et six au premier étage. Mme Hertig vit dans une chambre dont la seule entrée visible se trouve derrière l'office. Du vestibule, on peut voir directement en face un couloir qui mène à la salle à manger. Le salon est à droite, l'office à gauche, séparé de l'entrée par un imposant comptoir en acajou. De l'entrée de la salle à manger on voit un couloir qui part vers la droite, et qui mène aux chambres du rez-de-chaussée, trois de chaque côté. Au bout se trouve un escalier en colimaçon menant aux étages supérieurs. Au fond de la salle à manger, une porte mène à la cuisine dans laquelle se trouvent de nouveau trois portes, donnant sur le sous-sol, la chambre de Mme Hertig, et le parking de l'auberge. La veuve Hertig est une femme modeste, méticuleuse et réfléchie, tenant serrée dans un tablier de cuisine la masse imposante de son corps. Elle est ordonnée et ponctuelle. Son mari est décédé trois ans plus tôt, emporté par l'épidémie de grippe de 1919. C'était la seule personne qu'elle ait eu auprès d'elle, bien qu'elle soit connue et appréciée par tous les habitants de la ville. Il était originaire de Dunwich, elle de New Hampshire, et de ce fait son accent sera légèrement différent. Elle inscrira tout d'abord vos noms dans son registre. Elle vous mettra ensuite au courant du règlement en vigueur dans la maison.

1. Fumer n'est autorisé que dans le salon.

2. Elle ne préparera de repas aux Investigateurs que prévenue au moins 3 heures à l'avance. Dans le cas du petit-déjeuner, la veille.

3. S'ils désirent prendre leurs repas à l'extérieur, il y a un très bon restaurant en ville (Chez Wheatley) qui sert à dîner tous les soirs.

4. Il y a un téléphone public dans le bâtiment municipal, mais il ne fonctionne que de 5 heures à 20 heures. Aucun appel en provenance ou en direction de l'extérieur n'est possible en dehors de cette période. En cas d'urgence il y a un télégraphe dans le grand magasin.

5. Elle peut répondre à toute question concernant la ville.

Si les Investigateurs parlent du meurtre de Plunckett, elle tentera de changer de conversation. (Bien qu'assez peu concernée, cela a fait du tort à ses affaires.) A moins que les Investigateurs ne précisent qu'ils enquêtent sur le meurtre, elle agira comme s'ils étaient des touristes à la curiosité morbide. Si les Investigateurs déclarent être particulièrement intéressés par l'affaire, elle répètera les informations contenues dans le deuxième rapport de police. C'est tout ce qu'elle sait. Elle ajoutera que les policiers ont mis un désordre d'enfer dans la chambre 3, celle que loua Plunckett. Ils l'ont minutieusement fouillé, et elle de même.

Elle sera troublée si on lui parle de la contradiction du rapport de police concernant la clé de la chambre. Elle se sert toujours de son passe et n'a aucune raison d'utiliser la clé des clients. Aucun client n'a utilisé la chambre, ni même l'hôtel, depuis la mort de Plunckett. Si les Investigateurs insistent, elle acceptera de mauvaise grâce d'essayer la clé. Constatant qu'elle ne fonctionne pas, elle sera véritablement surprise. Chaussant ses lunettes, elle essaiera alors son passe, et ouvrira la porte. Puis comparant la clé avec celles des autres chambres, elle découvrira qu'elle ne peut fonctionner. Si les Investigateurs lui demandent la clé, elle haussera les épaules en disant: "que ferais-je d'une clé qui n'ouvre pas ?"

La clé :

1. Elle est plus petite que les autres.
2. Elle porte le N° 222 moulé dans la masse. Les autres n'ont pas de numéro.
3. Elle porte, comme les autres clés, une étiquette en papier avec le numéro de la chambre.
4. Mme Hertig ignore à quoi elle peut être destinée.
5. Elle déclarera que ce doit être Plunckett qui l'a remplacée. Pourquoi, Dieu seul le sait !

NOTE : Si les Investigateurs ont révélé à l'inspecteur Ferkin l'existence d'une contradiction au sujet de la clé et ne sont pas partis immédiatement pour Dunwich après leur entrevue avec lui, ils les aura pris de vitesse. Si on aborde le sujet, Mme Hertig déclarera qu'un officier de police impatient (elle l'a reconnu) a trouvé la clé, de la manière décrite dans le paragraphe précédent. "Il l'a emporté avec lui ; il semblait très pressé". Elle ignore où il est parti.

I. Le bâtiment municipal de Dunwich

Situé dans la moitié ouest de la ville, ce bâtiment d'un étage comprend le poste de police, le bureau du maire, le bureau d'enregistrement des actes notariés, la bibliothèque publique de Dunwich, le central téléphonique, la Gazette de Dunwich et l'Hôtel de Ville. C'est de loin le plus grand bâtiment de Dunwich.

1. Le bureau du maire.

Situé au premier étage, cette pièce comprend une porte, une fenêtre, un bureau, deux fauteuils et, lors des urgences ou des occasions officielles, le maire. Celui-ci, Efram Parker, 52 ans, est un insupportable raseur. Généralement, on peut le trouver le soir "Chez Wheatley" ou dans sa ferme durant la journée. Il connaît toutes les informations générales concernant Dunwich et se trouvait dans son bureau lors de la venue de Rothenfelder.

2. L'Hôtel de Ville

Cette pièce occupe entièrement le premier étage, à l'exception du coin où est situé le bureau du maire.

3. La bibliothèque : rez-de-chaussée

Bibliothécaire : Colly Curwen, 61 ans.
La salle ne comporte guère plus de mille volumes, et un observateur exercé (jet de "Bibliothèque") constatera rapidement que la bibliothèque de Dunwich est spécialisée dans les ouvrages d'une effroyable banalité. A moins qu'ils ne désirent mourir d'ennui, les Investigateurs passeront peu de temps dans cet endroit. Colly connaît les informations générales concernant Dunwich et fut l'une des plus ardentes participantes à l'incendie de Whately, mais comme tous les habitants de Dunwich, elle niera avoir été présente. Elle cite volontiers les livres les plus atroces dont elle dispose et accablera de ses sentences quiconque conversera avec elle. Le contenu de la bibliothèque reflète ses propres goûts. Mis à part les magazines les plus courants de l'époque, la Gazette de Dunwich est le seul périodique disponible.

4. Le central téléphonique : rez-de-chaussée

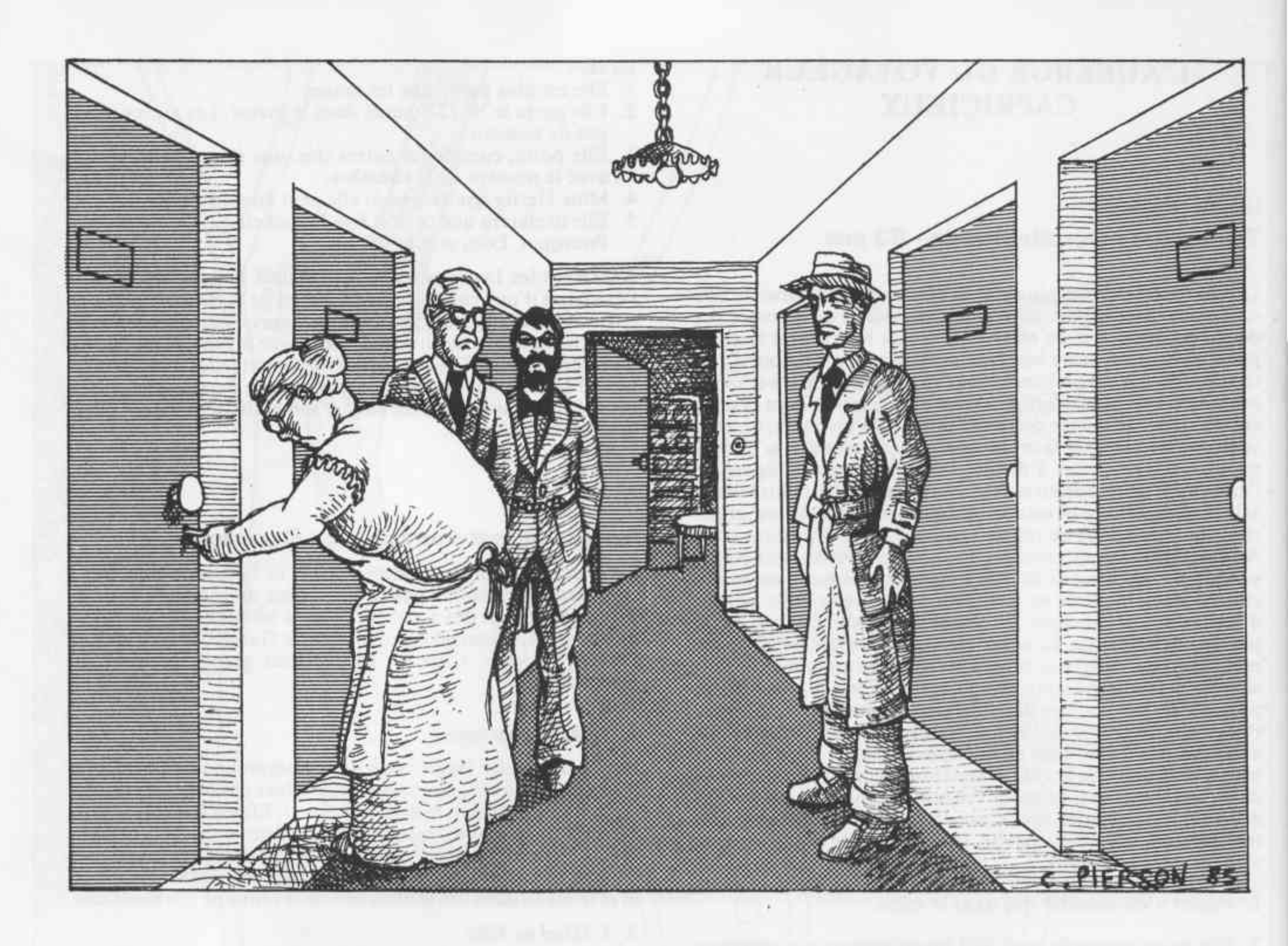
Voisin du bureau d'enregistrement des actes. Ne contient qu'un standard téléphonique. S'ils les comptent, les Investigateurs trouveront 86 lignes branchées. Entre 5 et 20 heures. En dehors de cette période, aucun appel ne peut atteindre ou parvenir de l'extérieur. Mcquire Hasten passe la plupart de son temps ici. On peut parfois le trouver dans son bureau.

5. Enregistrement des actes notariés

Clerc : Mcquire Hasten, 62 ans
Le clerc peut se souvenir (jet de "Chance") ou même accepter de chercher (jet de "Baratin") les actes concernant les maisons acquises par le cartel de Rothenfelder. "Je l'ai même vu en personne" (en même temps que tous les autres).

Informations supplémentaires : deux maisons acquises :

A. Wheatley. le 7-6-1917. Taverne coloniale restaurée. Usage commercial. "Bonne cuisine" Plan disponible.



B. Ferme Graveson. le 1-6-1917. Ferme coloniale. En travaux. Fermée au public. "J.D. y passe une ou deux nuits par an. Pour échapper à l'agitation de New-York, vous comprenez." Il a un plan de la ferme où ne figure pas le "Gazebo*" situé dans le verger. Les Investigateurs peuvent faire une copie de la carte (jet de "Dessiner une carte") mais ne peuvent emporter l'original, même temporairement. (Si le jet de "Dessiner une carte" est raté, montrez la carte aux joueurs puis permettez leur d'en faire une copie de mémoire. *Ne montrez pas le "Gazebo").*

*(Voir Appendice N° 5)

Les agents de police

Bart et Dan Wooten, respectivement 26 et 30 ans. L'un des deux est toujours présent.

Leur témoignage coïncidera avec le rapport et les déclarations du laitier concernant la découverte du corps de M. Plunckett.

1. Bart était chez lui. Dan était de service au poste.
2. A 4 h 20, M. Pigeon arrive et déclare avoir trouvé un cadavre où l'on sait.
3. Ils prennent Bart en chemin.
4. A environ 5 h 20, soit une heure vingt après la découverte du corps par M. Pigeon, tous les trois arrivent près du cadavre. Il est tel que M. Pigeon dit l'avoir trouvé. Une trace unique mène vers le corps puis s'en éloigne et M. Pigeon dit en être l'auteur.
5. Ils fouillent le corps en vue de l'identifier et trouvent un passeport et un portefeuille leur révélant le nom et la nationalité de la victime.
6. La victime étant étrangère, ils décident d'avertir immédiatement la Patrouille d'Etat du Massachusetts. Bart reste pour monter la garde, tandis que Dan repart à Dunwich avec M. Pigeon. Il contacte la Division de Police, va chercher le Dr Faraday pour le certificat de décès et retourne sur les lieux du meurtre.
7. 6 h 45, arrivée des agents de patrouille Riskin et Stark
8. 7 h 20, arrivée de l'inspecteur Ferkin et de son assistant, Beetz.
9. 8 h 00, le Dr Faraday signe le certificat de décès, contresigné par l'inspecteur Faraday. Cause du décès : acte criminel.
10. Pendant le reste de la journée, l'agent de patrouille Riskin, accompagné de Dan Wooten, interroge les habitants dans un rayon de 2 kilomètres autour du lieu du crime.
11. Aux environs de 15 h, l'inspecteur Ferkin et son assistant retournent à Dunwich continuer les investigations. L'agent Bart Wooten les accompagne. Le docteur Faraday retourne à ses occupations.
12. 19 h. Tous reviennent sur les lieux du crime. Le corps est préparé pour le transport et chargé à l'arrière de la voiture de patrouille.
13. 19 h 45. Le corps est envoyé à Springfield, Mass. pour autopsie. Retour de tous à leurs activités habituelles.

Les frères Wooten ajouteront n'avoir pas apprécié les méthodes employées par le Bureau d'Enquête Fédéral. Ça n'était que "mesurez-ci, mesurez-ça ; attendez que je revienne ; veuillez recommencer, s'il vous plaît ; vous dites que la ruine se trouve à 90 mètres environ ?... etc., etc." D'après eux, l'assistant de Ferkin a tout photographié sauf l'essentiel, c'est-à-dire eux-mêmes.

Bart et Dan ont beaucoup réfléchi à l'affaire et sont convaincus que Plunckett faisait de la contrebande de cognac. Ils pensent qu'il a été éliminé par une bande rivale dont il menaçait le territoire. Ils n'ont pas vu le rapport officiel, et s'ils apprennent que les Investigateurs l'ont lu, les deux agents insisteront pour savoir en quels termes on y parle d'eux.

La Gazette de Dunwich

Situé au sous-sol du bâtiment municipal, le journal possède une presse et est à peu près hebdomadaire. Editeur, encreur, reporter et pourvoyeur en nouvelles extraordinaires : Bill Morrow.

Bill est un vieil homme grisonnant d'environ 70 ans. Il a les yeux clairs et l'esprit vif, les traits aquilins. Toute sa personnalité est résumée dans les quatre objets dont il ne se sépare jamais : un tablier taché d'encre, une casquette à visière râpée, un cigare mâchouillé, généralement éteint, et son bloc-note.

Bill est au courant de tout ce qui concerne la ville, du moins le pense-t-il. Il ne considère aucun évènement comme insignifiant. Il n'hésite d'ailleurs pas, dans ses articles, à embellir un peu les choses pour en exagérer le côté sensationnel.

Ses archives peuvent fournir un article sur tous les évènements survenus dans les environs de Dunwich. Ces archives occupent une grande part de la faible surface du local de la Gazette. Le reste est encombré de papiers, d'encriers et de classeurs, sans soucis d'ordre. Il balaye une fois par semaine, lors de la sortie du journal. Si les Investigateurs font sa connaissance, il sera très curieux et les questionnera sur leur vie personnelle, leurs faits de guerre, leurs occupations, ce qui les a amenés à Dunwich et ce qu'ils pensent de cette belle ville. Quoique disent à Bill les Investigateurs, il y a de fortes chances que cela soit rapporté dans la prochaine édition. Pour leur bonheur, il vient juste de sortir celle du 17 avril.

Bill est discret. Quoique lui aient dit les Investigateurs, il n'en parlera pas s'il compte en faire un article. Il estime que les ragots nuisent à la vente de la Gazette.

De même que les autres habitants, Bill n'était pas à l'incendie de Whately. Mais il a un article qui en parle. Il en a aussi un au sujet de la mort de Plunckett, et du jour où Rothenfelder vint à Dunwich.

Si Ferkin a précédé les Investigateurs à la consigne 222 de Boston et New-York, Bill sera le premier à les renseigner. Il le fera personnellement (pas par la prochaine édition du lundi). Le corps de Ferkin a été trouvé dans la rivière Miskatonic, à 12 kilomètres en aval de Dunwich. Il pourra aussi leur apprendre ceci :

1. Il l'a appris d'une source personnelle.
2. On a trouvé sa voiture à 10 kilomètres en aval. Cela semble être un accident. Ferkin a dû être éjecté de sa voiture lors de la chute dans la rivière.
3. On ne sait rien sur son emploi du temps des deux jours précédant sa mort.
4. On l'a trouvé le ... (le Gardien mettra la date correspondant à deux jours après l'entrevue).
5. La Patrouille Fédérale du Massachusetts recherche... les (nombre de joueurs) dernières personnes qui ont été vues avec lui avant sa disparition.

Bien entendu, Bill n'est pas prêt à tout pour avertir les Investigateurs. Son intérêt est surtout professionnel. Sa qmobilité, comme ses moyens, est limitée. Par exemple. il n'ira pas les chercher à Boston. Mais il pourrait aller jusqu'aux vieilles ruines de Whately s'il a de bonnes raisons de penser que les Investigateurs y sont.

II. La Taverne de Wheatley

Propriétaire : Bill Mullen, marié, 36 ans

1. A chaque fois que les Investigateurs s'y rendront, ils auront une chance (jet de "Trouver un Objet Caché") de remarquer une plaque en bronze mentionnant :

   Et. "La Taverne de Wheatley" 1722
   Restauré le 6/6/18
   Par la Fondation Rothenfelder

2. Tous les employés sont en costume colonial.
3. Plancher en bois ; Mobilier rustique
4. Cuisine copieuse
5. En semaine, ouvert seulement le soir pour le dîner, de 15 h à 21 h
6. Ouvert le samedi et dimanche de 11 à 21 h
7. Pas d'alcool ! (du fait du 18e amendement)
8. Deux étages et un sous-sol. Au rez-de-chaussée, le restaurant ; au sous-sol, des réserves ; au premier, l'appartement de Bill et au second d'autres réserves.

Bill Mullen et sa femme ne sont pas de Dunwich. Ils viennent de Lowell, Mass. Le père de Bill y tient un restaurant. Ils connaissent tous les habitants de la ville, mais ne connaissent que leurs adresses et leurs métiers. Rien à dire sur eux. Bill a trouvé cette place en en faisant la demande, suite à une annonce parue dans le Lowell Times.

III. La station-service

Propriétaires : Henriette et Gus Weil, respectivement 66 et 64 ans. Gérant : Arthur Weil, 21 ans, neveu de Gus.

Note : Arthur est la seule personne de Dunwich qui, si elle est interrogée à ce sujet, racontera ce qu'elle sait sur l'incendie de Whately.

La station est un bâtiment plus long que large, d'un seul étage. Gus et Henriette habitent à l'arrière, et Arthur occupe un studio au premier. Le devant du bâtiment est occupé par la boutique, moitié confiserie, moitié bureau de tabac. Il n'y a qu'une pompe à essence. Gus passe une grande partie de la journée assis sur un banc, placé à l'intérieur ou à l'extérieur suivant le temps. Disséminées dans le magasin, on peut voir les peintures d'Arthur. Elles sont à vendre, à un prix généralement supérieur à leur valeur. Gus et Henriette connaissent assez bien Dunwich et son histoire. Gus était à l'incendie de Whately, mais le niera si on le lui demande. Arthur n'est jamais là pendant la journée. Il la passe à chercher des paysages à peindre, ou à dormir près de la rivière Miskatonic, même lorsqu'il pleut. Un jet de "Trouver un Objet Caché" révèlera un tableau différent des autres. Il est empilé parmi les débris. Il représente les ruines de Whately, et Gus et Henriette refuseront d'en parler.

Si les Investigateurs désirent parler au seul artiste de la ville et s'y prennent adroitement (jet de "Baratin"), Gus leur montrera la direction qu'a pris Arthur en partant ce matin-là. Il ajoutera aussi :

1. Arthur part tous les matins à l'aube.
2. Il est généralement rentré au coucher du soleil.
3. Il lui arrive de ne pas rentrer de la nuit.
4. Il est facile à reconnaître. C'est le seul à porter un chevalet et des peintures.
5. Comme tous les artistes, il est un peu excentrique, mais tout le monde l'aime bien.

(Un jet de "Trouver un Objet Caché" réussi permettra de retrouver sa trace. Un jet de "Suivre une Piste" les mènera alors à Arthur. Il y a une chance sur deux pour qu'il soit en train de faire la sieste).

Arthur Weil

Tant qu'il n'aura aucune raison d'être soupçonneux, Arthur se montrera timide et modeste. S'il pense que quelque chose, dans ses actes ou ses paroles, peut faire du tort à son oncle ou à sa tante, il restera muet. Si les Investigateurs gagnent sa confiance (à la discrétion du Gardien), Arthur leur révèlera ce qui suit :

1. Il ne connaît pratiquement personne à Dunwich, mais tous semblent le connaître.
2. Il est allé une fois dans la propriété de Rothenfelder, pour pêcher, mais il en a été chassé par le gardien et son chien. Il n'y est plus retourné.
3. Il aime Dunwich, mais il part bientôt pour Cape Cod vendre ses tableaux aux touristes.
4. Si les Investigateurs l'interrogent sur l'incendie de Whately, il leur racontera l'histoire qui suit. Elle est basée sur les cauchemars de son oncle et les bribes d'explication que sa tante lui a données à ce sujet.

"Mon oncle et ma tante sont de braves gens, j'espère que vous le comprenez. Je ne sais rien de cette ville, les habitants sont presque tous des vieillards qui n'osent pas vous regarder dans les yeux. Les gens d'ici cachent quelque chose. J'ai d'abord attribué leur réserve à la mentalité de la région, mais je sais maintenant qu'ils gardent un sinistre secret. Ils se méfient des nouveaux venus comme moi. Je suis ici depuis deux ans, mais je vais bientôt partir à Cape Cod. Je n'aime pas les secrets."

"Je n'ai qu'une vague idée de ce qui s'est passé à Whately. Mon oncle est un homme bon et sensible, et il rêve de ce dont il n'ose parler. Je l'ai entendu de mon studio. Au matin, j'ai questionné ma tante, et elle m'a dit de ne pas faire attention. Mais ça a recommencé, et j'ai pu obtenir quelques éclaircissements sur l'incendie de Whately. Le peu que j'en sais ne me donne pas envie d'en savoir davantage !"

"D'après ce que je sais, un sinistre individu vivait à Wathely. (Il volait des corps à l'église voisine). Personne ne savait ce qui se passait, lorsqu'un jour, un des cadavres manquant fut trouvé dans la rivière. Ce fut une plus grande surprise encore de voir qu'il ne semblait pas mort depuis longtemps (certains parmi les plus vieux l'avaient reconnu). Incroyable, n'est-ce pas ?"

"J'ai moi-même visité l'église, et les tertres affaissés dont ont été retirés les corps s'y trouvent toujours. Ils sont usés et sont à l'abandon depuis quarante ans. (En général, les tumulus s'effondrent lorsqu'on retire le cercueil, mais ceux-ci sont plus gros, comme si personne n'y avait été enterré)."

"Durant un pique-nique, un des paroissiens trouva un autre corps dans un champ, non loin de l'église du Sauveur. Les autres le rejoignirent, et l'un d'eux reconnu Rachel Curwen. Elle portait les vêtements dont on l'avait vêtue à sa mort, mais elle avait les yeux ouverts et la bouche figée dans un rictus animal. Soudain elle se leva et partit en courant vers Wathely. Les enfants s'enfuirent en hurlant, des hommes et des femmes s'évanouirent. Quelques instants plus tard, comme un seul homme, les paroissiens brûlaient Whately. Je crois que le vieil homme tenta de se sauver, mais ils le repoussèrent à l'intérieur."

"Il ne reste plus grand-chose de ma maison et l'église est abandonnée. Ils en ont construit une neuve dans Pilgrim street, mais je ne sais pas pourquoi, ils n'y ont pas transporté leurs morts. J'entends encore gémir mon oncle "Ne le laissez pas s'échapper ! Brûle, démon, brûle... Mon Dieu, c'est Rachel ! etc." Ça a dû être horrible. je ne sais pas ce qu'il est resté de Whately ou de Rachel Curwen. Je ne sais rien de plus. Je n'aime pas les secrets, surtout de ce genre..."

IV. L'épicerie

Epicier : Bradley Fergott, 58 ans

1. Il a vu une fois Rothenfelder, le même jour que les autres.
2. Son "homme à tout faire" est un de ses clients.
3. Il achète beaucoup de fruits frais.
4. Il vient environ toutes les deux semaines.
5. Il ne parle jamais à personne.
6. Il lui donne la liste de ce dont il a besoin.
7. Il se déplace en camion à plateau.
8. Il est parfois accompagné de son chien (un gros chien).
9. La dernière fois qu'on l'a vu, c'était il y a environ 2 semaines.
10. Il paie comptant et en espèces. Il viendra sûrement bientôt.

V. La boucherie

Boucher : Tom Drewd, 52 ans

1. Il a vu une fois Rothenfelder, le même jour que les autres.
2. Son "homme à tout faire" est un de ses clients (il est le seul boucher de Dunwich).
3. Tom sait quand Rothenfelder est dans la région, du fait des coûteux morceaux de viande qu'il vend à son "homme à tout faire".
4. Ce dernier paie en espèces.
5. Il ne parle jamais à personne.
6. Il lui donne la liste de ce qu'il veut.
7. Parfois, il est avec son chien (un gros chien).
8. Il se déplace en camion à plateau.
9. L'homme de Rothenfelder est venu samedi dernier acheter quelques beaux morceaux de viande.
10. Tom peut répondre à toute question générale concernant Dunwich.

VI. Le fossoyeur

Fossoyeur : David Hobson, 63 ans

1. Il a lui-même enterré Plunckett
2. Il a fait du bon travail
3. Il a fait du bon travail parce qu'il pensait que Plunckett avait les moyens et que quelqu'un viendrait réclamer le corps et le payer pour le mal qu'il s'est donné et le payer mieux que ne va le faire le gouvernement fédéral. (Il réclamera à mots couverts de l'argent aux Investigateurs).
4. Si personne ne les réclament, l'argent et les objets de valeur de Plunckett reviendront au gouvernement fédéral.
5. Il ignore dans combien de temps il sera payé et s'en inquiète.

VII. La quincaillerie (Bazard de Dunwich)

Propriétaire : Ralf Emerton, 69 ans

1. Ralf a vu une fois Rothenfelder, en même temps que les autres.
2. Son "homme à tout faire" vient de temps en temps, pour un outil ou des vêtements.
3. Il ne parle jamais à personne. Il prend ce qu'il veut, le pose sur le comptoir et paie en espèces.
4. Il se déplace en camion à plateau.
5. Il amène parfois son chien, qui reste toujours dans le camion.
6. La dernière fois qu'il l'a vu, c'était il y a deux semaines. Il a pris des blouses de travail.
7. Ralf ne sait pas quand Rothenfelder est dans la région. Mais le boucher est parfois au courant.
8. Il peut répondre à toute question générale sur Dunwich.

Dans son magasin, Ralf vend un peu de tout, des outils aux conserves, en passant par le matériel de couture. Il a aussi un rayon d'armes à feu. Il n'a que trois révolvers de petit calibre : deux calibre 22 et un calibre 32. Personne n'a besoin de plus gros. Les fermiers s'en servent d'habitude contre les serpents. Il a des munitions pour tous les calibres. Le calibre des fusils disponibles ne dépasse pas 30.6. Un jet de "Connaissance" plus la moitié de "Compétence en armes à feu" de l'Investigateur lui révèlera si l'arme est fiable. Il y a 50 % de chance que l'arme ne le soit pas. Si l'arme est défectueuse, il y a 10 % de chance qu'elle explose au visage de l'utilisateur chaque fois qu'il appuie sur la détente. Si l'arme explose, elle causera 1D6 points de dommages pour un fusil et 1D3 pour un révolver. De plus, il y a 5 % de chance que la balle ne fonctionne pas. Il y a aussi un poste de télégraphe à l'arrière du magasin. Comme l'a dit Mme Hertig, les Investigateurs peuvent en faire usage.

VIII. Le lieu du crime

Les Investigateurs ne trouveront rien ici. Mill Run Lane s'arrête en rejoignant River Road. Les ruines d'un vieux moulin sont visibles à environ 300 mètres à l'Est de River Road. La rivière Miskatonic est à environ 100 mètres au Nord. L'espace entre la rivière et River Road est marécageux et difficile à traverser. Au-delà de la rivière, il y a quelques fermes, à une distance variant entre 1 et 5 kilomètres. La vue est toujours bouchée par une colline ou des arbres. Au Sud, Mill Run Road s'éloigne en serpentant dans les collines boisées.

Note à l'intention du Gardien : La propriété de Graveson est la ferme la plus proche, sur la berge Nord de la rivière Miskatonic. Les ruines de Whately se trouvent à environ 400 mètres des lieux du meurtre, dans les collines de Mill Run Road.

Informations générales que l'on peut obtenir de n'importe lequel des habitants de Dunwich.

1. La population est constituée essentiellement de personnes âgées. Les jeunes sont tous partis travailler dans les grandes villes. Quelques-uns travaillent pour leurs parents s'ils peuvent hériter de leur commerce. D'autres reviennent l'été travailler dans les fermes.

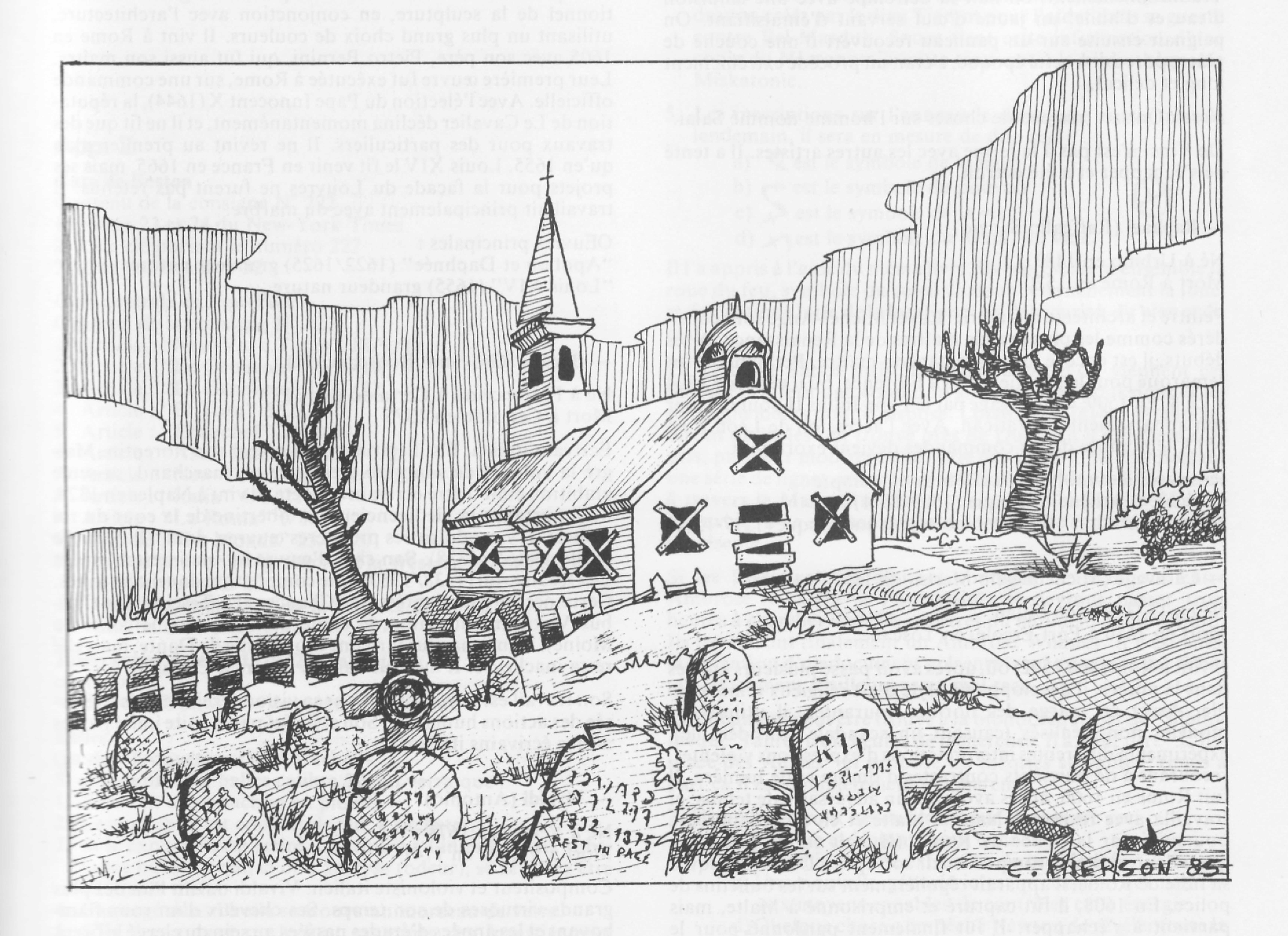
2. Il n'y a qu'une personne possédant des connaissances en art. C'est Arthur Weil et il habite au premier étage de la station service. Les gens le trouvent un peu bizarre, mais ils sont en fait assez fiers de lui.
3. Tout le monde a vu Rothenfelder une fois, et tous le même jour.
4. La plupart des vieux étaient à l'incendie de Whately, mais aucun ne l'admettra. (Cette information n'est pas accessible aux Investigateurs).
5. Tous connaissent l'histoire de l'incendie de Whately et sont susceptibles d'en parler. Ils déclareront toutefois n'en connaître que des rumeurs. Les habitants de Dunwich sont assez unis et personne ne compromettra l'un de ses concitoyens.
6. La résidence de Rothenfelder est située à l'Est de la ville, sur Arkham Road. Il n'aime pas les visites et personne en ville ne désire violer son intimité. Ils sont fiers de l'avoir comme voisin. Ils y sont tous allé à un moment ou à un autre, surtout lors des travaux de restauration. Il n'y a rien de particulier à dire à ce sujet.
7. Tous connaissent "l'homme à tout faire" de Rothenfelder et savent qu'il vient parfois en ville avec son chien. Il ne parle jamais avec personne, mais soulève son chapeau devant les dames et salue les hommes de la tête.
8. Tout le monde se connaît à Dunwich et connaît l'adresse, le métier et la situation familiale de chacun. Il y a des antipathies, mais ils n'en parleront pas devant un étranger.

IX. Les ruines de Whately

Ce n'est plus qu'une pile de gravats au milieu d'une clairière, dont émerge par endroits un bout de poutre brûlée. De l'arrière de la maison, au-delà d'une rangée d'arbres et d'un champ, on peut voir une vieille église, à environ 400 mètres.

Si les Investigateurs inspectent minutieusement les ruines et les alentours, ils trouveront les vestiges d'une tranchée qui s'éloigne de la maison en direction des bois. S'ils la longent dans la forêt pendant quelques mètres, ils arriveront près d'une digue à moitié effondrée. Des recherches permettront de reconnaître les restes d'un drain (des tranchées plus petites dispersent l'eau dans les terres). Si les Investigateurs creusent le long de ce sillon en direction de la maison, ils trouveront en 1D6 heures les restes d'un squelette humain. Les cheveux et la barbe sont intacts. C'est Ambrose Whately. A quelques pas en direction des ruines, se trouve un sac en cuir complètement pourri.

Du sac émergent les restes de gros livres moisis et rongés par les vers. S'y trouvent aussi un tube cylindrique argenté d'un métal inconnu, des dents et des restes de matière végétale en décomposition. Le cadavre a autour du cou un collier de dents à l'émail gravé de signes et un anneau à l'index gauche, portant lui aussi des inscriptions, quoique plus nombreuses. Les Investigateurs ne pourront pas les comprendre avant d'avoir passé un certain temps à l'université de Miskatonic. Tous ces objets sont couverts de boue qui devra être retirée délicatement (voir appendice n° 3).



Appendices

App. I :

Des recherches en bibliothèque ou le conservateur de n'importe quel musée d'Art pourront apprendre ce qui suit aux Investigateurs.

— Leonard de Vinci

Né à Vinci, petit village de Toscane, en 1452.
Mort à Cloux, France, en 1519.

Connu pour n'avoir fait que trois peintures dans sa vie :
1. "L'Adoration des Mages" (1481), inachevé
2. "La Cène" (1497), une fresque exécutée à la détrempe
3. "Mona Lisa" (1503), huile sur toile

Sculpteur, peintre, ingénieur, scientifique, inventeur, musicien.

En 1497, il entame une grande compilation qui regroupera finalement des plans de machines de guerre, des notes sur les plantes et sur la formation des roches, des études sur les animaux, l'architecture et l'anatomie. Il a la particularité d'avoir été une légende à sa propre époque. Ses travaux d'ingénieur sont considérés avec la même importance que ses autres œuvres. Il passa la majeure partie de sa vie à Milan et Florence, mais a visité Rome, Mantoue et Venise. Il vécut en France les deux dernières années de sa vie. Il eut, pendant ving-six ans, des relations orageuses avec un "garçon" dénommé Salai, et fut même une fois accusé de sodomie. A cette époque, Salai était synonyme de Satan.

La seule particularité de "La Cène" est qu'elle a été faite à la détrempe, une peinture pouvant être diluée avec de l'eau. Traditionnellement, on liait la détrempe avec une émulsion d'eau et d'huile, un jaune d'œuf servant d'émulsifiant. On peignait ensuite sur un panneau recouvert d'une couche de plâtre poreux. A cette époque, c'était un procédé extrêmement long et délicat.

Note : On sait très peu de choses sur l'homme nommé Salai.

De Vinci n'est pas à la ferme avec les autres artistes. Il a tenté de s'échapper et a été détruit.

— Raphael (Raffeallo Sanzio)

Né à Urbino en 1483
Mort à Rome en 1520

Peintre et architecte d'Ombrie. Lui et Michel-Ange sont considérés comme les plus grands maîtres de la Renaissance. A ses débuts, il est encore influencé par son maître, Perugino. Il fut remarqué pour la première fois à Florence, où il vécut de 1504 à 1508. En 1509, il est engagé par le Pape Julius II pour décorer son appartement du Vatican. Avec l'accession de Léon X en 1513, le nombre de ses commandes devient exorbitant.

Parmi ses œuvres les plus célèbres on compte :
"L'école d'Athène" Fresque (1509-1511)
"Transfiguration "Vraisemblablement une fresque (1517-1520)

— Caravage (Michelangelo Merisi, dit le)

Né en 1573 près de Milan
Mort en 1610 à Port Ercole, en Toscane.

Il vint à Rome (en 1592) où, après avoir passé plusieurs années dans la misère, il développa un style d'art religieux remarquable. Assez en marge des normes courantes, il utilisa des modèles non-idéalisés (causant un scandale considérable), expérimenta différentes interprétations d'expressions violentes, recourant à de puissants contrastes d'ombre et de lumière. Il fuit Rome en 1606, après avoir tué un adversaire de tennis, et travailla avec ferveur à Naples, Malte et en Sicile, toujours poursuivi par la police de Rome. (Il était connu pour être querelleur, et était prompt à sortir son épée). De 1600 jusqu'à sa fuite de Rome, il apparaît régulièrement sur les bulletins de police. En 1608, il fut capturé et emprisonné à Malte, mais parvient à s'échapper. Il fut finalement pardonné pour le meurtre (1610) mais succomba à la malaria durant son voyage de retour à Rome.

OEuvres célèbres :
"L'appel de St-Mathieu" 1599
"Le repas d'Emmäus" 1600

— Rubens (Petrus Paulus)

Né en 1577 en Westphalie
Mort en 1640 à Anvers

Peintre et diplomate flamand. Bien que fils de calviniste, il était catholique. Il est considéré comme le plus grand maître baroque d'Europe du Nord. Il vint à Anvers en 1587 et entra dans la Guilde en 1598. Il passa huit ans en Italie (1600/1608) et visita toutes les grandes villes, jusqu'à Rome. A Anvers, la grandeur de son atelier et le nombre de ses assistants lui permirent de devenir le peintre le plus prolifique et versatile de son époque. Ses possibilités linguistiques firent de lui un agent spécial dans les négociations de paix entre la Hollande, l'Espagne, l'Angleterre et la France. Il exécuta des commandes pour toutes ces cours. A cette époque, il était au fait des secrets d'Etat et fut élevé au rang de chevalier par Charles Ier d'Angleterre et Philippe IV d'Espagne.

OEuvres célèbres :
"Descente de la Croix" 1611/1614
"Le Jardin de l'Amour" 1638

— Bernin (Gianlorenzo Bernini, dit le Cavalier)

Né à Naples en 1598
Mort à Rome en 1680

Sculpteur/architecte
Le Cavalier Bernin fut parmi les principaux artistes de style baroque de Rome. Technicien hors pair, il élargit le rôle traditionnel de la sculpture, en conjonction avec l'architecture, utilisant un plus grand choix de couleurs. Il vint à Rome en 1605 avec son père, Pietro Bernini, qui fut aussi son maître. Leur première œuvre fut exécutée à Rome, sur une commande officielle. Avec l'élection du Pape Innocent X (1644), la réputation de Le Cavalier déclina momentanément, et il ne fit que des travaux pour des particuliers. Il ne revint au premier plan qu'en 1655. Louis XIV le fit venir en France en 1665, mais ses projets pour la façade du Louvres ne furent pas retenus. Il travaillait principalement avec du marbre.

OEuvres principales :
"Apollon et Daphnée" (1622/1625) grandeur nature
"Louis XIV" (1655) grandeur nature

— Bocace (Giovanni Bocaccio, dit)

Né à Florence ou à Certaldo en 1313
Mort à Certaldo en 1375

Ecrivain italien, fils illégitime d'un marchand florentin. Malgré la volonté de son père d'en faire un marchand, sa seule ambition était d'être écrivain et poète. Il vint à Naples en 1324, où il partagea la vie licencieuse et libertine de la cour du roi Robert. Il y produisit ses premières œuvres, dont "Il Filorolo et filostrato" (1338). Son chef-d'œuvre est incontestablement Le Décameron (1338/1353), une compilation de cent histoires. Certaines furent adaptées par Chaucer (La Teseide, De Casibus Vivorum Illustrium, le conte du Chevalier, le conte du Moine). Il entama plus tard une biographie de Dante, mais elle resta inachevée. Il mourut dans la misère à Certaldo.

Son travail est remarquable par sa vision sereine et désintéressée des actions humaines. Son style fut par la suite imité par les autres écrivains italiens.

— Vivaldi (Antonio)

Né à Venise en 1678
Mort à Vienne en 1741

Compositeur et violoniste italien. Vivaldi devint l'un des plus grands virtuoses de son temps. Ses cheveux d'un roux flamboyant et les années d'études passées au sein du clergé le firent surnommer "le prêtre rouge". Il passa la plus grande partie de sa vie à voyager en Italie et dans les autres pays, comme

virtuose dù violon et compositeur d'opéras. Il composa 38 opéras, et de nombreux cantates et motets. C'est à son influence que l'on doit la prédominance du violon au sein des orchestres. Bach étudia de près les concertos de Vivaldi, et adopta la forme de concerto que Vivaldi avait développée.

— Goethe (Johan Wolfgang Von)

Né en 1749 à Francfort-sur-le-Main
Mort en 1832 à Weimar

Poète et écrivain allemand, l'un des plus grands d'Allemagne. Des essais sur l'art et la littérature, des contes de fées, des nouvelles et des articles scientifiques représentent une grande partie de son travail. Mais c'est principalement la profondeur de ses sentiments, la variété de forme et de fond et la nature éclairée de ses observations, qui font de lui un auteur à part. Il a été rarement égalé, jamais surpassé. Il produisit le plus gros de son œuvre à Weimar entre 1775 et 1786, puis de 1789 jusqu'à sa mort. Goethe fut le leader de la révolte littéraire contre Gottshed et les théoriciens du siècle des lumières. Une originalité géniale et la recherche d'inspiration dans la nature (humaine ou autre) règnent sur son œuvre, de même que sa conviction que la poésie doit venir du cœur.

OEuvres célèbres :
"Wilhelm Meister"
"Faust"
"Les souffrances du jeune Werther"
"Poésie et vérité"

Note à l'intention du Gardien : Lorsque les Investigateurs les découvriront, ces artistes seront plongés dans leurs activités principales.

App. 2

Gare de Boston
Contenu de la consigne N° 222
1. Pages 23 et 24 du New-York Times
2. Une clé portant le numéro 222
3. Une balle calibre 32

Gare centrale de New-York
Contenu de la consigne N° 222
1. Article : "New-York Times" 18/9/18
2. Article : "Le Genevois" 12/1/19
3. Article : "Le Genevois" 18/1/22
4. Article : "El Toro" 5/2/21
5. Article : "Erwache!" 2/10/19
6. Article : "Allah Istanbul" 25/10/21
7. Article : "New-York Times" 1/1/20
8. Article : "Italia" 4/3/21
9. Article : "La Roma" 1/1/22
10. Article : "Le Monde" 25/1/20
11. Un reçu pour un télégramme de la Western Union daté de la matinée du 14/2/22
12. Un télégramme daté de la matinée du 15/2/22
13. Une balle de calibre 32

Télégramme daté du 15/2/22, en matinée
contenu :
"Accordé - Dunwich - Voyageur Capricieux -"

Balles
(Jet de "Trouver un Objet Caché")
Si on examine les balles calibre 32, on verra que :
1. Elles ont un capuchon en plomb.
2. Le capuchon est couvert de cire à cacheter.
3. Si le capuchon est retiré, on trouve à l'intérieur une substance huileuse qui, si on l'analyse (odeur), se révèlera être de l'huile d'ail.
4. Immergé dans l'huile se trouve un morceau de verre.
5. S'ils l'examinent ou le font examiner, les Investigateurs découvriront que c'est en fait un morceau de diamant de 1/8 de carat.

App. 3

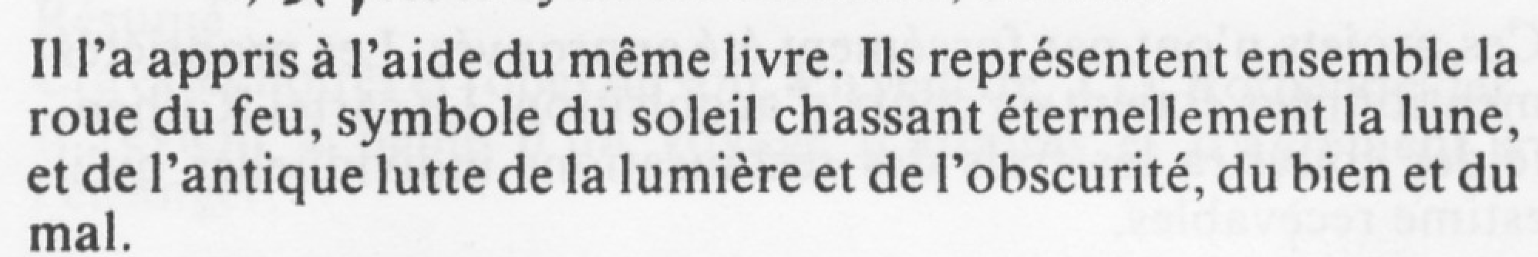
RECHERCHES CONCERNANT LES LIVRES TROUVÉS DANS LES RUINES DE WHATELY Université de Miskatonic

S'y trouve l'excentrique Docteur Fineous T. Snoot (SAN. 12), expert en études paranormales. Il y a 50 % de chance qu'il se trouve dans de bonnes dispositions, et qu'il aide les Investigateurs. Si c'est le cas, il ne pourra pas interpréter parfaitement les livres, ni identifier les autres objets, mais il fera les suppositions suivantes :

1. Au sujet des fragments de livres moisis, il lui semble reconnaître le travail de Wolfram Von Eschenbach (un troubadour du 14e siècle). Il est plus connu pour son traité sur Perceval et le Saint Graal. Snoot sait très peu de choses sur Eschenbach.
2. Il n'a aucune idée de ce que peut être le tube. Consulté, le métallurgiste du département des sciences sera, lui aussi, déconcerté.
3. Les restes de matière végétale sont aussi un mystère pour Snoot. Si les Investigateurs consultent un chimiste, il mettra 24 heures pour identifier ces restes avec précision. Ils sont constitués de trois herbes différentes :
   a) Feuilles de Tanna
   b) "Baiser de Serpent"
   c) Mandragore

Personne ne sait l'usage que l'on peut en faire.

4. Il ignore le rôle des dents, mais il a déjà rencontré les inscriptions qui y sont gravées. Il y a douze dents, portant toutes une rune différente. Si les Investigateurs y retournent le lendemain à la même heure, il pourra leur donner une interprétation : chaque rune représente un des douze guerriers-dragon créés par le dieu Tiamot pour l'aider dans sa guerre contre Bel-Marduk. Snoot tient cette information d'une copie du Nécronomicron se trouvant à la bibliothèque de Miskatonic.
5. Les inscriptions sur l'anneau le déroutent aussi, mais le lendemain, il sera en mesure de dire ceci :



   a) [rune] est le symbole de la mort
   b) [rune] est le symbole du pouvoir
   c) [rune] est le symbole de la vie
   d) [rune] est le symbole du néant, du vide.

Il l'a appris à l'aide du même livre. Ils représentent ensemble la roue du feu, symbole du soleil chassant éternellement la lune, et de l'antique lutte de la lumière et de l'obscurité, du bien et du mal.

Le Docteur Snoot insistera pour savoir d'où viennent ces objets et en fera une condition sine qua non pour donner les renseignements dont il dispose. Lorsque les Investigateurs lui diront qu'ils les ont trouvé près de Dunwich il semblera surpris, puis leur montrera une carte des Etats-Unis comportant une série de lignes orientées Nord-Sud. Une de ces lignes passe à travers le Massachusetts, à quelques kilomètres à l'Est de Dunwich. Il ne sait pas qui lui a donné cette carte ni ce qu'elle représente.

Si les Investigateurs désirent connaître les relations entre Ambrose Whately et l'université, ils devront passer trois heures à chercher dans les registres du bâtiment administratif. Ils trouveront finalement un Ambrose Whately. Il y est aussi fait mention d'un document présenté la même année par Whately, document d'ailleurs assez mal reçu.

Ce document peut être trouvé à la bibliothèque (jet de "Bibliothèque") après trois heures de recherches. Il a pour titre "L'Essence des Angles" et propose les théories suivantes : (mais à part ça il est complètement incohérent).

Trois heures seront nécessaires pour apprendre ceci :
a) Energie et Volonté sont connexes.
b) Le génie est une extension de la volonté.
c) Une nouvelle géométrie est nécessaire qui mènera aux moyens capables de contrôler cette énergie.
d) Quelque chose a empêché Newton de révéler toute la vérité sur la gravitation universelle et les mécanismes terrestres.

Article
6/6/16. New-York Times
Disponible aux endroits suivants :
a) Archives du New-York Times, New-York
b) Les archives de toutes les bibliothèques des U.S.A. à l'exception de Dunwich.
Déterminer à l'aide d'un jet de "Chance" si ce N° s'y trouve.
Rapport d'affaires :
La fondation Rothenfelder libère des fonds pour la restauration et la préservation du Patrimoine National.
Sont mentionnées 6 régions et leur quartier général.
1. Sud-Ouest - Tombstone, Arizona
2. Ouest - Los Altos Majeres, Californie
3. Côte Est - Petersbourg, Virginie
4. Nouvelle-Angleterre - Plymouth, Massachusetts
5. Centre - Fort-Apache, Kansas
6. Sud - Nouvelle-Orléans, Louisiane

"Certaines constructions de valeur, disséminés dans ces régions seront acquises et reconstruites (restaurées) telles qu'elles se présentaient à l'origine. Le coût de cette opération est encore inconnu."

Jet de "Bibliothèque"

Titre : "Les œuvres publiques de Rothenfelder" Pub. 1921 (Nlle-Angleterre). L'article résume les buts, les moyens et les méthodes du "Projet de Restauration Rothenfelder". Il mentionne aussi les projets terminés ou en cours.

DISTRICT DE LA NOUVELLE-ANGLETERRE

Mass. Plymouth - dix-huit maisons, une église et un quai
Mass. Salem - six maisons, une église et un palais
Mass. Boston - douze maisons, une auberge
Conn. New Bedford - deux maisons
Conn. Mystic Seaport - aire des quais, deux bateaux, une auberge
Mass. Innsmouth - une maison
R.I. Portsmouth - trois maisons
Maine Portland - un village d'une île de la côte
Mass. Dunwich - une auberge, une ferme
Mass. Concord - trois maisons
N.H. Winbleton - une maison de ferme

Ces projets n'ont pas forcément été approuvés. Les propriétés mentionnées étaient en cours d'acquisition. Le cartel Rothenfelder couvrira les frais des restaurations individuelles qu'il estime recevables.

Article :

18/9/18 New-York Times
disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Toutes les bibliothèques des U.S.A sauf celle de Dunwich
3. Bureaux du New-York Times

Rubrique : le monde des affaires

Gros titre : "J.D. Rothenfelder à Boston pour la conférence économique : Combien de millions cela coûtera-t-il ?"
Gros titre : Les banquiers allemands suppriment les vacances.
Gros titre : Les industriels débattent des mesures inflationnistes.
Gros titre : Proposition pour de nouvelles usines de tracteurs.

Article :

12/1/19 Le Genevois (journal)

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Consulat suisse, New-York
3. Bibliothèque publique principale de New-York
4. En écrivant directement à l'éditeur pour 3 dollars plus un D 100 et 14 jours de délai.

En français et allemand (traduction nécessaire)

Page 6
"Le représentant des Entreprises Rothenfelder, R. Dunkleherz, a rencontré les dirigeants des quatre banques principales de Suisse pour parler des subsides destinés aux banquiers allemands, en vue des réparations d'après-guerre. Tous se sont montrés assez pessimistes."

Article :

18/1/22 Le Genevois (journal)

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Consulat suisse, New-York
3. Bibliothèque publique principale de New-York
4. En écrivant directement à l'éditeur pour 3 dollars plus 1 D 100 et 14 jours de délai.

En allemand et français (traduction nécessaire)

Résumé :

L'université de Berne a constaté aujourd'hui la disparition mystérieuse de certains manuscrits "anciens et rares". Ces livres peuvent très bien avoir disparus depuis plusieurs années du fait de l'extrême ésotérisme de leur contenu et de leur rare utilisation. D'habiles contrefaçons ont été mises à leur place, rendant plus difficile encore les recherches sur la date du vol. Un expert, M. Dale Plunckett, a découvert que les livres ont été dérobés lors du contrôle d'authenticité qui a précédé un prêt/échange entre l'université de Berne et la Queen's gallery de Londres. M. Plunckett s'est refusé à tout commentaire.

Article :

2/10/19 Erwache ! (journal politique)

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Si on contacte les sources allemandes, elles nieront l'existence de ce journal.

En allemand (traduction nécessaire)

Résumé :
Des commandos judéo-bolchéviques détruisent les monuments culturels allemands. Exemple : la tombe de Johann Wolfgang Von Goethe a été profanée. Les officiels ont trop peur pour agir. La destruction des monuments fait partie du plan bolchévique pour faire de l'allemagne un pays de paysans et d'esclaves, sans passé historique ou culturel. "Nous seuls avons le courage de dire la vérité". Les bureaux officiels refusent d'admettre que la destruction est commencée. "Leur œuvre insidieuse progresse alors que seuls quelques-uns savent la vérité. Réveillez-vous !"

Article :

5/2/21 El Toro (supplément hebdomadaire au "Mexico city Escribidor")

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Directement chez l'éditeur en envoyant deux dollars.

En espagnol (traduction nécessaire)

Résumé :
Le monde de la musique retient son souffle depuis la déclaration de la découverte d'un nouveau concerto de Vivaldi. Les experts travaillent à déterminer son authenticité. L'histoire a commencé après l'ouverture, par René Philippe Maldonado, d'un compartiment secret dans un bureau Louis XIV. Il a acquis cette antiquité chez M. Sternberg, en Suisse, et venait juste de la recevoir. Le renommé William Q. Henry de l'Ecole de Musique de Ruscaloosa a été immédiatement envoyé sur place. Sa très attendue déclaration sur l'authenticité de l'œuvre sera sans nul doute débattue dans le monde entier. Déjà, des chercheurs retracent l'histoire du bureau à travers ses différents possesseurs, pour voir s'il a un jour appartenu au maître.

Article :

25/10/21 Allah Istanbul (magazine hebdomadaire)

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Consulat turc (un jet de "Chance" pour tous les Investigateurs sur place déterminera si la revue n'a pas été jetée).

En turc (traduction nécessaire)

Résumé :
La découverte récente d'un texte perdu de Boccace serait une imposture ! Les experts sont atterrés. Le monde des arts et des lettres s'insurge. Les autorités compétentes divisées au sujet de l'authenticité de "L'Octameron". "Sa valeur est soit inestimable, soit inférieure encore au prix du papier sur lequel il est écrit".

Article :

1/1/20 New-York Times (journal)

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Toutes les bibliothèques des U.S.A. sauf celle de Dunwich
3. Archives de la Gazette de Dunwich

En anglais

Résumé du texte de première page :
On a tenté d'assassiner J.D. Rothenfelder !

L'homme le plus riche du monde a, ce matin, frôlé la mort. A Times Square, alors qu'il quittait sa limousine, il a été agressé par un fou, un immigrant russe dont l'identité est encore inconnue. Par bonheur, la tentative a échoué grâce à l'intervention du courageux assistant de Rothenfelder, R. Dunkleherz.

Malheureusement, l'agresseur est mort avant qu'on ait pu l'identifier. La police est troublée par l'étrangeté de l'arme et de la méthode employées. On a trouvé sur l'agresseur une icône incrustée de pierres précieuses appartenant à l'Eglise Orthodoxe Russe, dont on pensait qu'elle avait disparue lors de la révolution. New-York et toute la nation ont poussé un soupir de soulagement. La police enquête sur les contacts qu'avait l'agresseur avec un groupe anarchiste connu pour ses activités sur les docks.

Article :

4/3/21 Italia (hebdomadaire)

disponible aux endroits suivants :
1. Restaurants italiens de Boston et New-York
2. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
3. Consulat italien de New-York
4. Directement auprès de l'éditeur à Rome, pour 3 dollars et entre 14 et 100 jours de délai.

En italien (traduction nécessaire)

Page 3, résumé :
Les fascistes réclament de sévères mesures contre les anarchistes. Ils les accusent d'actes de vandalisme sur des bâtiments publics et des monuments culturels. Un exemple est donné concernant le vol des restes de Giovanni Boccacio, 1313-1375. Le gouvernement nie catégoriquement la véracité de ces déclarations.

Article :

1/1/22 La Roma (journal)

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Consulat italien (un des employés a une collection personnelle de journaux)
3. Directement auprès de l'éditeur pour 2 dollars 50 et un délai de 1D100 plus 14 jours

Première page, résumé :
Durant les fêtes de Nouvel An, les Romains ont été choqués d'apprendre que l'une des principales attractions de Rome a été détruite. On a profané la tombe de Raphael (1483-1520). Les officiels n'ont fait aucun commentaire. Les journalistes estiment que la tombe ne contenait que peu d'objets de valeur. Elle avait déjà été l'objet d'un vol lors du siècle précédent.

Article :

25/1/20 Le Monde (hebdomadaire)

disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare centrale de New-York
2. Consulat français, Boston ou New-York. Un jet de "Chance" est nécessaire pour déterminer si le magazine a été jeté ou non.
3. Tous les restaurants français de New-York, avec les mêmes restrictions qu'en 2.
4. Directement auprès de l'éditeur pour 2 dollars 45 et 1D100, plus 14 jours de délai.

En français (traduction nécessaire)

Résumé :
La police d'Anvers a appris la semaine dernière que le gardien du cimetierre Johannas a trouvé ouverte la tombe de Paul Rubens, diplomate et artiste du 16e et 17e siècle. (cet article n'est qu'une information en marge d'un texte plus important concernant l'ouverture d'une nouvelle exposition à la galerie Constance, Paris, sur les œuvres des élèves de Rubens, Van Dyck, Snyders et Bruegel De Velours).

Article :

Pages 23 et 24 du New-York Times 14/2/22

Page 23

Page mondaine : un seul article parmi les publicités.

Disponible aux endroits suivants :
1. Consigne N° 222, gare de Boston
2. Toutes les bibliothèques des U.S.A. sauf celle de Dunwich
3. Bureaux du New-York Times, New-York

Titre : Nuit de gala

Résumé :
Cravates noires et robes du soir. En vedette, J.D. Rothendelder. Il revient à peine d'un voyage d'affaires et d'agrément à l'étranger.

Page 24 (verso de la page 23)

Titre : Attente concernant la Nouvelle Fondation d'Art Rothenfelder

Résumé :
Comment s'y prendra-t-il pour stupéfier le monde des arts, le 21 février ? "Nous sommes tous accoutumés, peut-être même un peu blasés par cette faculté de découvrir des chefs-d'œuvre perdus. "L'an dernier, il étonna le monde en mettant aux enchères "Jonas et la baleine" de Le Caravage, toile jusqu'alors inconnue. Est-ce sa fantastique fortune qui fait sortir ces trésors de leur cachette ? Nous ne pouvons qu'attendre et retenir notre souffle."

Article :

10/2/22 New-York Times, page 25

disponible aux endroits suivants :
1. Salle des pièces à conviction de la police, Sprinfield, Mass.
2. Archives, New-York Times
3. Toutes les bibliothèques des U.S.A. sauf celle de Dunwich.

Si les Investigateurs examinent l'exemplaire détenu par la police, ils verront une annonce entourée d'un trait : c'est une liste de dates de ventes aux enchères. Celle du 21 février est marquée d'une astérisque. Si les Investigateurs se renseignent sur cette vente, ils ne découvriront rien, si ce n'est que Rothenfelder n'y a pas fait l'apparition attendue.

Article :

3/5/1882 la Gazette de Dunwich

disponible aux archives de la Gazette.

Rubrique nécrologique

Ambrose Whately

Né : 1880 ? Mort le 30/4/1882

Ambrose Whately est décédé dans l'après-midi du lundi 30 avril, dans l'incendie qui a détruit sa maison. Peu de nos concitoyens connaissaient cet homme qui, dans le jardin de la vie, avait choisi un chemin solitaire. On sait qu'il est venu de l'est, peut-être de Boston, d'après les quelques mots qu'il a échangé avec ses voisins dans un jargon quasi incompréhensible. On prétend qu'il a pour un temps fréquenté l'université Miskatonic, mais on en a aucune preuve. On ne lui a pas connu de rapport avec les prêtres du comté, et ses relations avec le Créateur ont dû être aussi secrètes que ses autres activités. On ne lui connaît pour l'instant aucun parent. Des efforts sont faits pour retrouver sa famille. Un service commémoratif sera célébré ce dimanche à l'église du Sauveur, après les offices réguliers.

Article :

3/5/1882 la Gazette de Dunwich

disponible aux archives de la Gazette

Note à l'intention du Gardien : Dunwich est une de ces villes qui, sous des dehors paisibles, cachent de sombres histoires. Cet article essaye de ne compromettre personne en particulier, et de ce fait compromet tous les habitants en général.

Résumé :
Incendie au Sud-Est de Dunwich, un mort

Le 30 avril, un incendie a réduit en cendres la ferme d'Ambrose Whately. La majorité des habitants de Dunwich piqueniquaient à l'église du Sauveur lorsqu'on aperçut des flammes en direction de la maison de Whately. Le temps que les secours arrivent, la maison était déjà entièrement en feu. Et malgré les efforts de ceux qui étaient sur place, dont certains ont été sévèrement brûlés, Ambrose Whately n'a pu être sauvé. Une partie du bétail s'est échappée sans subir de dommages. On pense que, pendant qu'Ambrose Whately faisait sa sieste, le feu a pris dans la cheminée et s'est rapidement propagé. Le bâtiment et son contenu ont été complètement détruits.

Article :

6/4/17 la Gazette de Dunwich

disponible aux archives de la Gazette

Titre en première page : Joseph Daniel Rothenfelder en visite à Dunwich

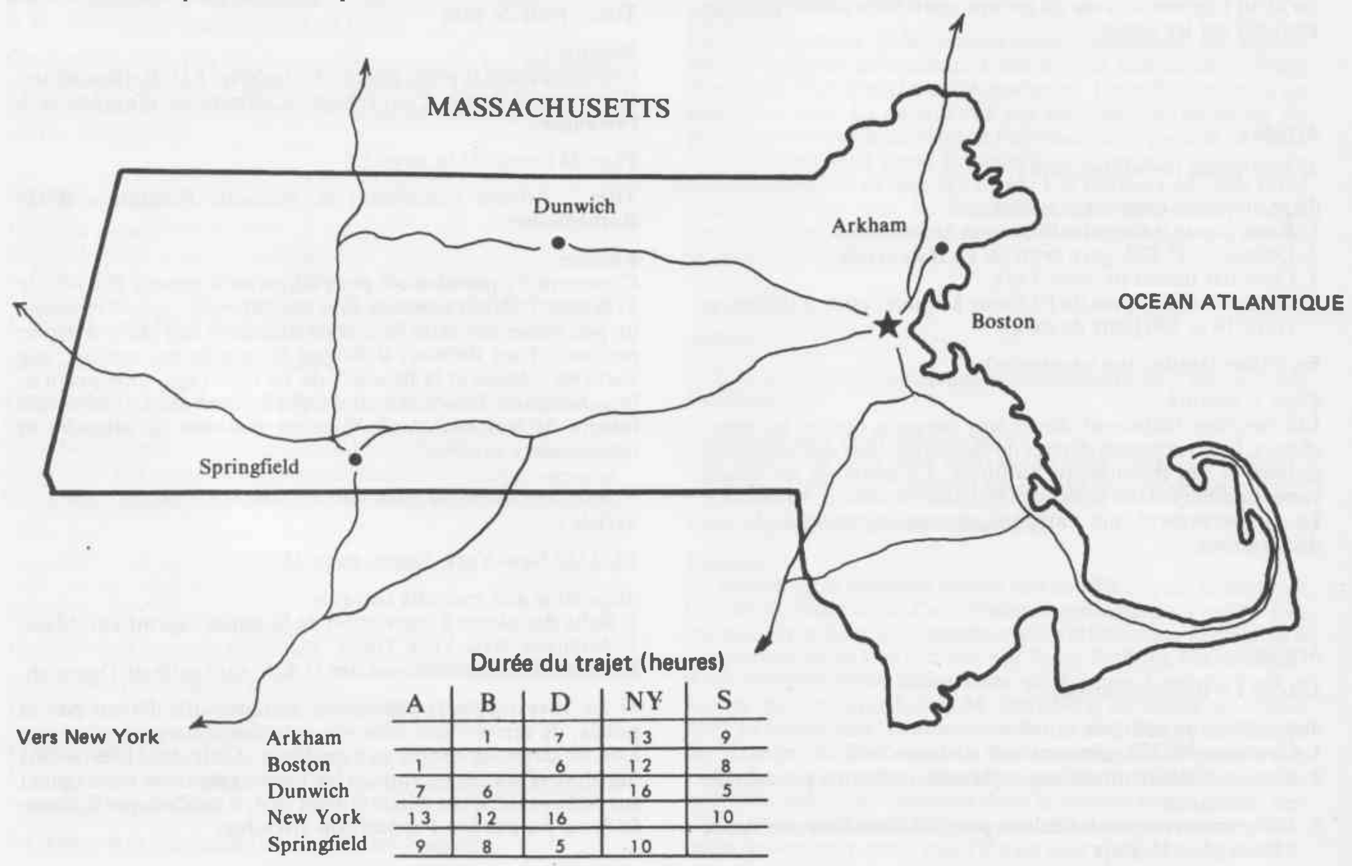
Résumé :
Le maire l'a accueilli sur les marches du bâtiment municipal, et lui a remis les Clés de la ville. Rothenfelder a ensuite goûté le cidre local. Il cherche des constructions intéressantes pour ses projets de restauration. Il veut préserver l'architecture américaine, pour que puissent en profiter les générations futures. Il a visité les ruines locales, suivi par une foule telle qu'on en avait plus vue depuis la guerre civile. Il était accompagné par son chauffeur et le vice-président chargé du projet. Questionné au sujet de la pêche dans la rivière Miskatonic, il a répondu qu'elle resterait libre.

Article :

12/1/23 le Times et le New-York Times (journaux)

L'article suivant sera imprimé si les Investigateurs n'ont pas réussi leur enquête.

Résumé : Georges Lloyd visite les U.S.A. Il est venu sur le croiseur Prince de Galles. Accueilli sur le quai par le président Harding et J.D. Rothenfelder.
(plus loin dans le même article) :
Il s'est vu remettre, en gage de l'amitié de nos deux nations, une statuette de grande valeur, récemment découverte, représentant Innocent X et attribuée à Le Cavalier Bernin. Rothenfelder a déclaré : "Toute ma vie j'ai essayé d'atteindre l'inaccessible" et "L'amitié de nos deux pays est digne du Grand Collectionneur, l'Histoire".



Durée du trajet (heures)

	A	B	D	NY	S
Arkham		1	7	13	9
Boston	1		6	12	8
Dunwich	7	6		16	5
New York	13	12	16		10
Springfield	9	8	5	10	

LA FERME DE GRAVESON

Le mur entourant la maison, l'écurie et la grange fait un mètre de haut, sauf lorsqu'il est relayé par les murs des bâtiments. Le portail, haut de trois mètres, est soutenu par deux colonnes en pierre légèrement plus basses.

La grange en pierre : il n'y a qu'une rampe d'accès. Toutes les portes de service donnent sur l'intérieur du complexe. La grange contient le matériel de ferme courant et une ou deux limousines, l'une appartenant à Dunkleherz, l'autre à Rothenfelder.

L'écurie : il n'y a plus de chevaux. Leur nature sensible leur rendait insupportable la présence de Dunkleherz et ses "amis". Une section de l'écurie a été convertie en appartement de fortune pour Ulfort.

La maison : elle ne possède aucune particularité. C'est une maison de style colonial, à deux étages. Une des pièces, le bureau, est importante ; s'y trouvent les livres dérobés à l'université de Berne (dont les titres sont laissés à l'appréciation du Gardien). Ils sont posés sur des tables basses, ouverts au hasard, et protégés de la poussière par des couvercles en verre.

Le "Gazebo" de l'île : (Ndt : un gazebo est une construction typiquement américaine, pour laquelle il n'existe pas de traduction exacte en français. C'est une sorte de kiosque de forme quelconque, avec un toit et parfois un ou deux murs, et où l'on vient prendre l'air durant les jours de chaleur) ne présente aucune particularité. Par contre, les Investigateurs pourront découvrir la "Pierce Arrow" de Pluncket, à environ un mètre au-dessous de la surface trouble du lac, près du pont.

Le cimetière familial : les terres autour de Graveson sont sujettes aux inondations durant les mois de printemps, (à cause des bouchons de glace en aval). De ce fait, les précédents habitants de la ferme ont préféré inhumer leurs morts dans des cryptes au-dessus du sol. Ces cryptes font environ un mètre de haut, et sont en marbre de New-Hampshire. (Trois d'entre elles sont ouvertes la nuit).

Le "Gazebo" du verger : c'est la résidence de Kurtzlich (voir "les méchants"). Au centre, sur le sol, se trouve une trappe aisément visible ouvrant sur un escalier en colimaçon. L'escalier mène à une porte cadenassée. Au-delà, se trouvent les cellules des artistes réincarnés. L'endroit est très sombre, et le silence n'est brisé que de temps à autre par le marteau et le burin du Cavalier Bernin, travaillant à sa statuette d'Innocent X. Si Dunkleherz est détruit, les artistes tomberont en poussière. Les Investigateurs peuvent provoquer ce processus de la manière qui leur convient. Il ne faut pas oublier que ces créatures sont sous l'effet d'un enchantement et ne remarqueront rien en dehors de leur travail. Si on perce leur corps à l'aide d'un pieu en bois ou un autre objet similaire, on brisera le charme et ils tomberont en poussière. (Le Gardien devra faire ressortir le côté irréel et effrayant de la scène. La seule vue des artistes coûte un point de SAN ; les toucher coûte un autre point). La trappe est la seule sortie de ce terrifiant couloir.

Les méchants

"Hoof" : le chien de Derek

FOR	17	CON	9	TAI	16	POU	12
DEX	18					PdV	12

armure : un point (fourrure) - Discrétion : 99 %
Ecoute : 95 % Arme : Bond 80 % (voir note plus bas)
Morsure : 40 % (1 D 8) (minimum 4 points si précédée d'un bond).

Si Hoof réussit un bond, la victime tombera au sol. Hoof gardera alors un membre de l'homme à terre serré dans ses mâchoires. Arrivé à ce point, si la victime continue à résister de quelque manière que ce soit, Hoof sectionnera pratiquement le membre. Il a 95 % de chance d'y arriver. La blessure sera fatale si la victime n'a pas reçu les premiers soins dans les 1 D 3 + 6 minutes qui suivent. Si le jet de "Premiers Soins" est réussi, la victime survivra mais ne pourra plus engager de combat jusqu'à la fin de l'aventure et devra voir un médecin.

Hoof déteste Kurtzlich et tous les autres à Graveson, à l'exception de Derek. Lors des visites de Dunkleherz, il attaquera à vue. Lorsque la nuit tombe, il reste dans l'enceinte, sauf contre-ordre de Derek. On ne le libère de son entrave que lorque Rothendefelder, Dunkleherz, les zombies et Kurtzlich sont en sécurité.

Derek Ulfort

FOR	14	CON	12	TAI	12	INT	9	POU	9
DEX	16	APP	7			SAN	30	PdV	12
Age	47								

Armes :
Punch : 60 %, 1 D 3 + bonus aux dommages
Hache : 60 %, 1 D 8 + 2
Coup de pied : 35 %, 1 D 6 + bonus aux dommages

Derek a perdu sa langue en dressant un chien, en Allemagne, vingt ans auparavant. Comme les autres immigrants, il comprend l'Anglais mais a rarement le désir ou l'occasion de communiquer avec les gens. Il est très attaché à "Hoof" (un nom qu'il peut prononcer) et ils sont tous les deux inséparables.

1. Si des visiteurs (les Investigateurs) tentent de pénétrer sur les terres de la ferme, il leur fera comprendre par gestes qu'ils doivent partir.
2. Si les Investigateurs insistent, il ajoutera des grognements à ses gesticulations (à cet instant, les Investigateurs se rendront compte de son infirmité).
3. Si les Investigateurs continuent d'avancer, il donnera à Hoof une plus grande longueur de chaîne.
4. Si les Investigateurs insistent encore, il lâchera Hoof. Un combat s'ensuit généralement.

Rothenfelder a remarqué Derek quelques années plus tôt, alors qu'on avait besoin d'un dresseur de chiens pour la création d'un corps K-9, lors d'une grève dans les mines de charbon de Pennsylvanie. Jusqu'à cette date, il avait occupé le même emploi dans le "Bureau de Correction" de Buffalo City. Derek estime ne devoir allégeance qu'à un seul homme, Rothenfelder. Il ne veut rien avoir à faire avec Dunkleherz et son gorille. Il refuse d'aller près du "gazebo" ou du cimetière. Lorsque Rothenfelder est absent, il prend ses ordres auprès de Dunkleherz, mais uniquement dans la mesure où cela concerne la maintenance de la propriété. Comme tous les gardiens, il considère la ferme comme sa propre maison, et il se sent outragé et troublé par l'usage qu'on en fait.

Joseph Daniel Rothenfelder

FOR	6	CON	11	TAI	8	INT	15	POU	10
DEX	6	APP	8	EDU	12	SAN	30	PdV	9
Age	83								

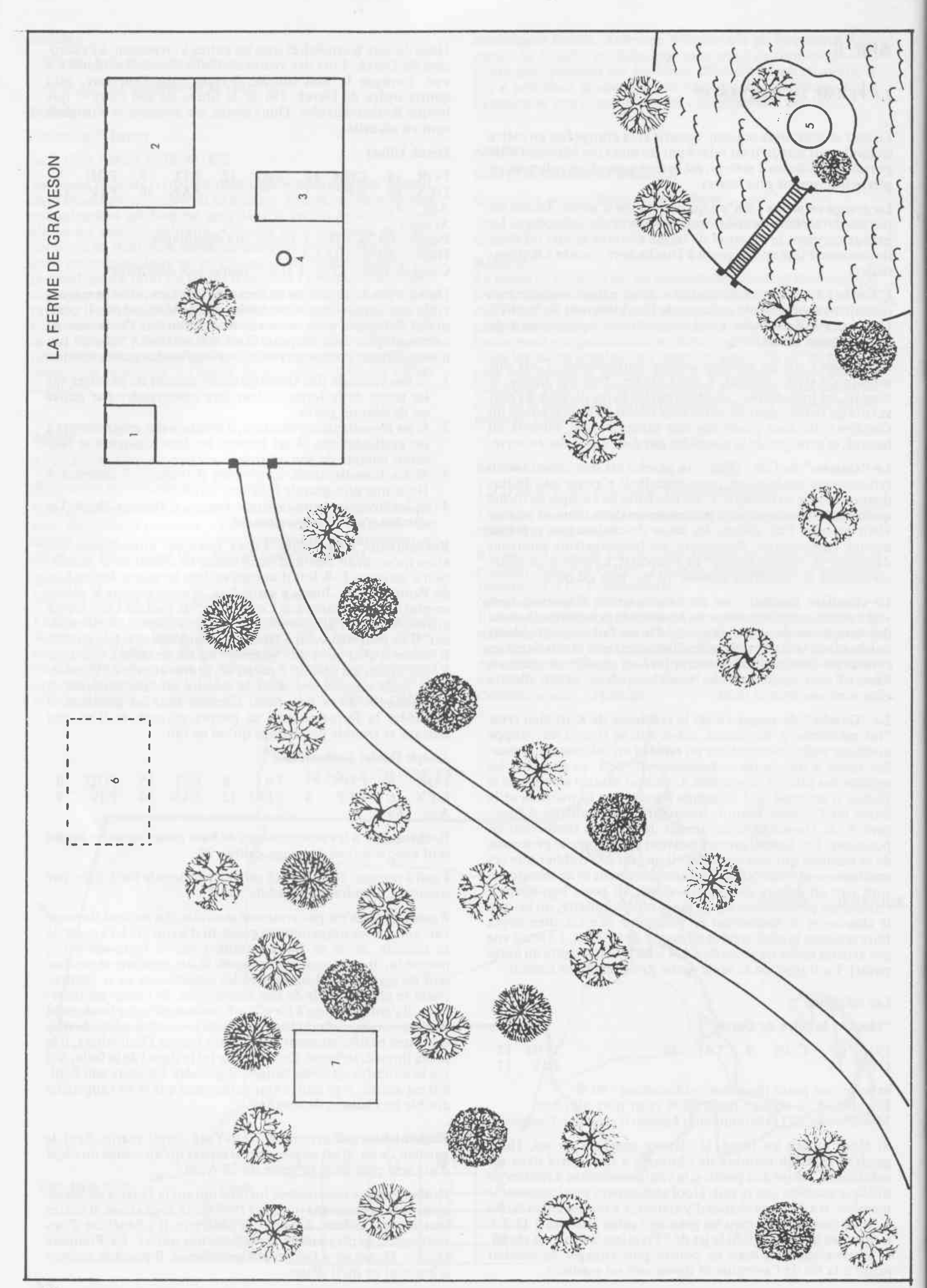
Rothenfelder a les pourcentages de base pour toutes les armes sauf avec son fusil à pompe calibre 20.

Fusil à pompe : 60 % 2D6 (6 cartouches dans le fusil, 2 tirs par round). Conduire Automobile : 90 %.

Rothenfelder n'est pas vraiment mauvais, il a surtout de mauvais amis. Il les soupçonne vaguement d'avoir été les agents de sa réussite, et de ce fait continue à suivre leurs conseils ; jusque-là, ils ne se sont pas trompés. Si des combats se produisent en plein jour, il surveillera les événements en se rapprochant le plus possible de son automobile. Si l'issue est incertaine, il s'enfuira jusqu'à New-York, pour se réfugier finalement dans sa maison près du lac George. Si le combat a lieu de nuit et qu'une balle contenant un diamant frappe Dunkleherz, il le saura immédiatement. Ce sera pour lui le signal de la fuite. S'il y a le moindre signe de danger, il prendra toujours son fusil. S'il est acculé, il se battra (rappelez-vous que le tir rapproché double les chances de toucher).

Rothenfelder est arrivé de New-York lundi matin. Seul le gardien l'a vu. Il est anxieux car il espère qu'au moins un objet d'art sera prêt pour la vente du 29 Avril.

Rothenfelder a construit sa fortune durant la Guerre de Sécession, avec la demande toujours croissante de charbon et autres matières premières. Aidé par la confrérie, il a bénéficié d'opportunités, généralement au dépens des autres. La Première Guerre Mondiale a fait grossir sa richesse. Il possède aujourd'hui tout ce qu'il désire.


LA FERME DE GRAVESON
1
2
3
4
5
6
7

Roland de Dunkleherz

FOR	14	CON	15	TAI	13			POU	14
DEX	14	APP	12	EDU	25	SAN	0	PdV :	14

Aptitude : vision nocturne
Sorts :
1. Zombie (un point de POU par zombie)
2. Résurrection
3. Flétrissement (un point de POU par point de dommage)
4. Prolonger la Vie (un an pour 4 ans)
5. Le Signe de Voor

Arme : Hypnotisme. Dès qu'il y a assez de lumière pour qu'un Investigateur puisse voir les yeux de Dunkleherz, il y a 90 % de chance pour qu'il soit hypnotisé (100 % si le sujet a moins de 9 en INT). Pour que ce pouvoir puisse fonctionner, il doit y avoir un échange d'au moins trois phrases entre Dunkleherz et le sujet à hypnotiser.

Exemple : un des Investigateurs, armé d'un puissant fusil, contourne la maison jusqu'au cimetière, tandis que le reste du groupe s'approche par devant et rencontre Ulfort près du portail. Pendant que le groupe occupe Derek, le tireur se prépare à abattre Hoof. Tout à coup, arrive à côté de lui un type à l'air sympathique, arborant un aimable sourire. "Qu'êtes-vous en train de faire ?" demande-t-il poliment. L'Investigateur lève les yeux et bafouille : "Ah ? et bien... Je... Je suis... Qui êtes-vous ? "Mon nom est Roland. Je ne pense pas que la chasse soit autorisée sur ces terres". A ce moment, en cas de réussite de Dunkleherz, l'homme au fusil sera sous l'influence de toute suggestion post-hypnotique qui n'implique pas un suicide direct. De même, à cet instant, Dunkleherz sera informé des intentions des Investigateurs.

Dunkleherz a aussi la possibilité d'hypnotiser un groupe de personnes. La même procédure est nécessaire, mais les effets auront une durée limitée à 1D6 rounds par personnage. Dans le cas d'hypnotisme individuel, le sujet ne retrouvera ses esprits qu'après avoir accompli ce qu'on lui a ordonné de faire, ou en se faisant traiter par un hypnotiseur (le plus proche est à Arkham).

Lorsque Dunkleherz fait le Signe de Voor, ses caractéristiques suivantes augmentent de 6 points : FOR, DEX, APP, POU. Il est à ce moment-là deux fois plus difficile à toucher avec toutes les armes, sauf celle dont une partie au moins est en diamant. A l'exception de ces dernières, les armes ne feront que la moitiè des dommages normaux.

Les joueurs n'ont pas à se préoccuper du sort de Résurrection de Dunkleherz. C'est par ce moyen qu'il a ramené les artistes à la vie.

Tous les soirs, à la tombée de la nuit, Dunkleherz "réveille" les zombies. Ils retournent seuls dans leurs cercueils avant l'aube. Le Gardien n'a pas à se préoccuper du pouvoir de "prolonger la vie" de Dunkleherz.

Si une attaque sur Graveson a lieu la nuit, Dunkleherz se glissera derrière un arbre et observera la scène. Si les zombies et Ulfort se font battre, il attaquera les Investigateurs à l'aide de son sort de "Flétrissement". Ce sort est décrit dans le livret de règles de "l'Appel de Cthulhu". On doit le traiter comme une attaque chimique. (Aux endroits où l'air entre en contact avec la peau de la victime, la peau sera boursouflée ou brûlée suivant la puissance donnée au sort. L'attaque se faisant directement sur la CON de l'individu, ignorer les points de dommage. 4 points de "Flétrissement" suffisent à aveugler quiconque en est la victime. A ce point, les effets sur la respiration sont comparables à une sévère crise d'asthme).

Lorsqu'on a affaire aux forces des ténèbres, mieux vaut agir en plein jour.

Lorsqu'un objet en diamant, ou dont une partie est en diamant, cause 3 points de dommage à Dunkleherz et pénètre à l'intérieur de son corps, il perd ses pouvoirs sur les zombies, Rothenfelder et les bénéfices du signe de Voor. Ceci dans le seul cas où l'objet en diamant se trouve dans le corps de Dunkleherz. Ce dernier agira alors comme ceci :

1. Il rompra le combat.
2. Courra jusqu'à un endroit le plus isolé possible.
3. Tentera de s'amputer de son membre blessé. Si l'objet a pénétré le tronc, il l'extraira à l'aide d'un instrument contondant. (S'il ne dispose ni de hache, ni de scie, il sectionnera le membre à l'aide de ses dents).
4. Ignorera toute poursuite.

Pour détruire Dunkleherz, les Investigateurs doivent lui causer autant de dommage en points que le triple de sa CON, ou percer son cerveau d'un objet en diamant. Les armes normales ne font toujours que la moitiè des dégâts. Dans les deux cas, Dunkleherz mourra en poussant un hurlement terrifiant. Tous les Investigateurs assistant à cette scène, ou entendant le hurlement, devront réussir un "jet de SAN" ou perdre 1D10 points de SAN.

Roland est en fait "l'Ame Damnée" de Graveson, et l'organisateur du réseau clandestin de Rothenfelder. Il a été recommandé à Rothenfelder onze ans plus tôt par son responsable de la sécurité. A cette époque, la seule chose qu'on savait de lui, était qu'il avait été en Russie, et que ses ancêtres étaient Allemands. Rothenfelder n'en sait d'ailleurs toujours pas plus sur lui, mis à part ce qu'il a pu observer lui-même. Pour lui, Dunkleherz est un homme sans passé. Ce dernier a réussi à convaincre Rothenfelder que les techniques qu'il met au point sous le "gazebo" lui procureront une fontaine de jouvence, prenant son origine dans la volonté du génie créateur. Dunkleherz, bien qu'amusé par cette situation, a toutefois des projets bien plus ambitieux. La richesse que peuvent procurer les artistes réincarnés est bien peu de chose comparée au désordre et à la confusion créés par l'apparition de ces œuvres dans le monde des arts. Le génie des artistes et leurs créations ont été dans le passé les précurseurs de l'Age d'Or, et seront les hérauts de l'effondrement des générations futures. Lorsque la recherche de la beauté aura été détruite, le Nihilisme restera seul vainqueur. Les œuvres d'art n'ont été jusqu'à présent révélées que de manière sporadique ; le déluge est pour bientôt.

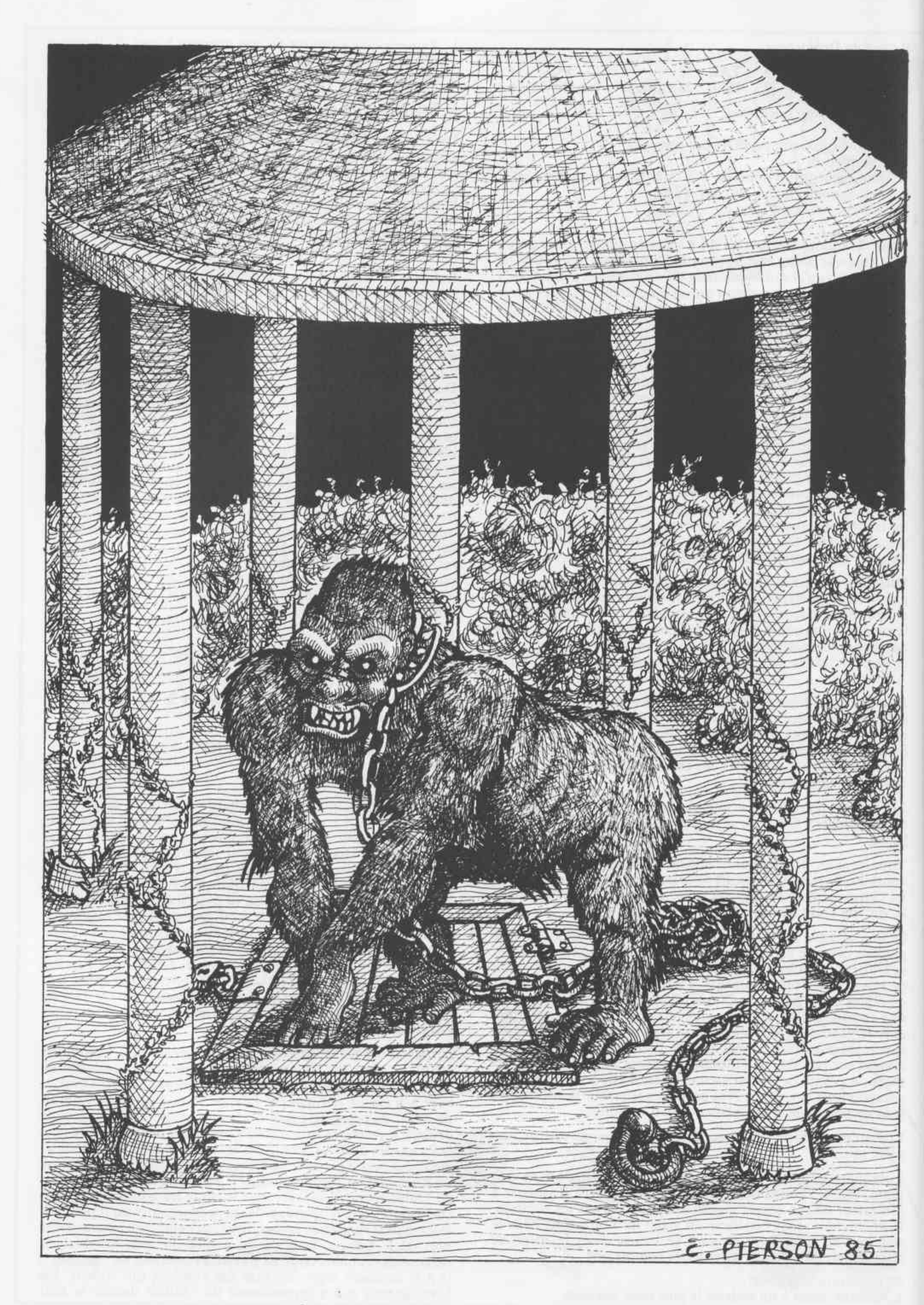
Kurtzlich : gorille

FOR	28	CON	17	TAI	19	INT	4	POU	11
DEX	23							PdV	18

Armure : 2 points de cuir, les armes à feu ne font que demi-dommage.
Armes :
Mains : 45 %, 1D6 (en martelant, 1D3)
Morsure : 45 %, 2D6
Etreinte : automatique 1D6

La première main a 45 % de chance d'attraper sa proie, la seconde 75 %. La victime est considérée "prise" si les deux mains réussissent. Si la prise est réussie et que la victime blesse ou tente de blesser Kurtzlich, il tentera d'étreindre ou de mordre sa victime, à probabilités égales. Pour se libérer d'une prise, l'Investigateur devra réussir un test FOR contre FOR. Si Kurtzlich choisit d'étreindre sa victime, il la comprimera pendant 1D6 minutes après que le mouvement ait cessé ou jusqu'à ce qu'il soit distrait. Il faut lui faire subir au moins un point de dommage réel pour le distraire. Les gorilles ont aussi tendance à réagir d'abord de manière défensive. Ce ne sont pas des tueurs. S'ils se sentent menacés, ils tenteront de frapper leur adversaire (généralement du dos de la main) causant 1D3 de dommage s'ils touchent. Ne pas ajouter le bonus de dommages aux dommages causés par Kurtzlich.

On savait très peu de choses sur les gorilles en 1922. Le premier capturé l'avait été récemment, et depuis leur découverte en 1850 on les pensait apparentés aux chimpanzés. R. Dunkleherz a d'abord cru que cet étrange et nouvel animal devait posséder un potentiel occulte inconnu, mais ses efforts pour le découvrir restèrent vains. Il s'est entre-temps attaché à la bête et l'a gardée avec lui. Les Investigateurs ne sauront probablement pas ce qui garde le "gazebo", et une description confuse de Kurtzlich est recommandée. Il a peur de tout à l'exception de Dunkleherz. Il est terrorisé lorsque les zombies s'approchent du "gazebo" pendant leurs rondes, alors qu'il pourrait aisément les mettre en pièces. Il est enchaîné à un anneau situé près de la trappe. Lors de ses visites du soir, Dunkleherz raccourcit la chaîne pour qu'il reste à l'intérieur du "gazebo". Il a le sommeil léger, à cause des zombies qui rôdent. Un Investigateur qui s'approcherait de l'édifice durant la nuit


C. PIERSON 85

mettrait Kurtzlich sur ses gardes. Si quelqu'un tente d'entrer, il se comportera d'abord de manière défensive. Les Investigateurs peuvent soupçonner que quelqu'un ou quelque chose se trouve à l'intérieur du "gazebo", Kurtzlich arrangeant sa chaîne de temps à autres. Ce mouvement a lieu toutes les 1D100 minutes, et le bruit traverse tout le verger. Durant le jour, sa chaîne lui permet d'atteindre les arbres les plus proches. S'ils le rencontrent sans qu'il les ait vu ou entendu, les Investigateurs le trouveront plongé dans la contemplation des feuilles, coiffé du chapeau mou à larges bords de Plunckett.

Zombies (les Rôdeurs Nocturnes)

Ils étaient à l'origine des membres de la famille Graveson. Ce sont maintenant des créatures des ténèbres. Tous les soirs, Dunkleherz lance un sortilège qui anime les zombies. A la tombée de la nuit, les couvercles des sarcophages s'ouvrent, révélant leurs abominables habitants. A partir de cet instant, et jusqu'à l'aube, les terres de Graveson verront vagabonder ces créatures assoiffées de sang tiède. Ils n'entreront pas dans l'enceinte, ni dans le gazebo du verger. Ils ne passeront pas les limites de la propriété, resteront éloignés de la rivière. Ils seront actifs :

1. S'il fait nuit
2. Si Dunkleherz n'a pas été touché par un objet en diamant comme décrit précédemment.
3. Si Dunkleherz ne les renvoie pas.
4. S'ils n'ont pas été mis en pièces.

Toutes les armes ne leur font que demi-dommage, sauf les balles qui ne font qu'un point de dommage maximum. S'ils sont frappés par une arme composée au moins en partie de diamant, ils sont désactivés. Les armes ont deux fois plus de chance de les toucher. Un coup de fusil les met dans l'impossibilité de marcher mais ne les détruit pas. Compter les dommages comme un "choc". Le zombie touché se déplacera alors en rampant.

Dès qu'un Investigateur meurt de la main d'un zombie, celui qui a porté le dernier coup commencera à lacérer le corps. Si les autres zombies sont à une distance n'excédant pas le tiers de leur DEX en mètres, ils se joindront à lui. Les zombies sont toujours à une distance maximale de dix mètres les uns des autres. Ils continueront cette activité jusqu'à ce qu'ils subissent un point de dommage réel. Dans ce cas, ils attaqueront leur agresseur. Si Dunkleherz a subi des blessures normales (sans diamant) mais l'empêchant de se déplacer, ou s'il n'a plus de point de POU, les zombies le protègeront jusqu'à l'aube.

Zombie N°1
FOR 15 CON 13 TAI 11 POU 1
DEX 10 PdV 12

armure : 2 points de peau Discrétion : 95 %
Armes :
Lacérer : 35 %
Massue : 50 %, 1D8

Zombie N°2
FOR 15 CON 12 TAI 12 POU 1
DEX 10 PdV : 12
armure : un point de peau Discrétion : 90 %
Armes :
Lacérer : 35 %
Massue : 50 %, 1D8

Zombie N°3
FOR 12 CON 12 TAI 15 POU 1
DEX 7 PdV 13
armure : un point de peau Discrétion : 95 %
Armes :
Lacérer : 35 %
Massue : 50 %, 1D8 + 2

Si un Investigateur tente d'utiliser des pouvoirs psioniques sur les terre de Graveson durant la nuit, il entrera en contact psychique avec les zombies. Il sera alors envahi par la vacuité d'esprit des zombies et ressentira leur irrésistible appétit de chair fraîche. Cet état durera jusqu'à ce que l'Investigateur se morde ou morde l'un de ses compagnons jusqu'au sang. Les zombies se dirigeront immédiatement vers l'endroit d'où provient le contact. Quiconque se mettrait en contact avec Dunkleherz (si les zombies sont détruits ou durant la journée) devra faire un duel de POU avec lui. (Le gagnant est le premier à réussir un jet inférieur ou égal à son POU). Si l'Investigateur gagne, il réussit à briser le contact, sinon, il est possédé jusqu'à sa mort.

Informations pour le Gardien

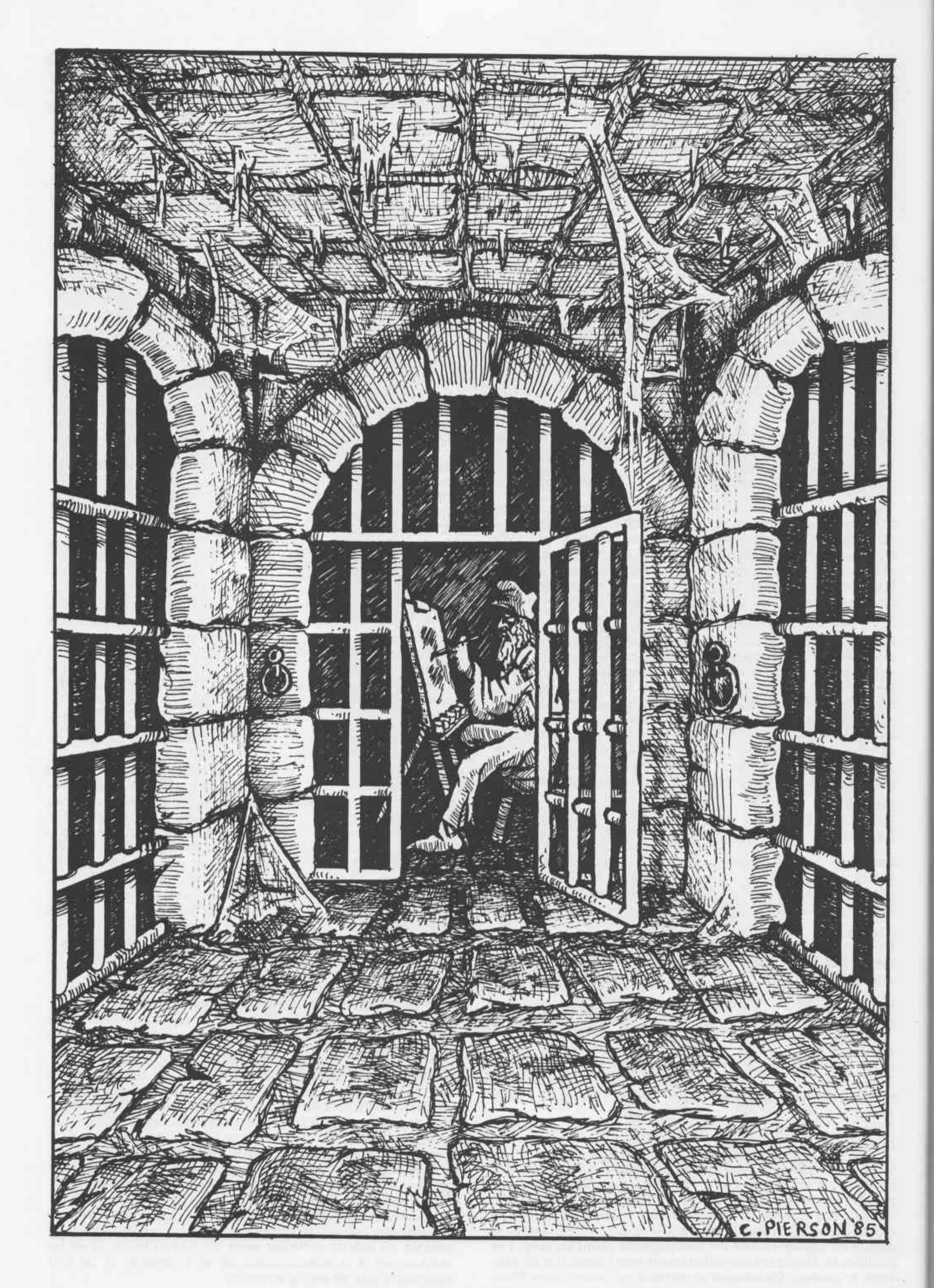
Plunckett est arrivé aux U.S.A. le 12 février 1922. Il a d'abord essayé de contacter M. Feldspar, désirant lui faire part de ce qu'il savait pour le cas où il échouerait dans sa tentative. Feldspar était absent et le contact ne s'est pas fait. Plunckett s'est assuré, toutefois, qu'il recevrait bien le De Vinci. Il s'est ensuite arrangé pour attirer Dunkleherz hors de la propriété. Il fut convenu d'un rendez-vous à Dunwich. Avant de s'y rendre, Plunckett, n'arrivant toujours pas à contacter Feldspar, commença à laisser une piste derrière lui, pour le cas où il ne reviendrait pas (éventualité qu'il considérait très plausible).

En jouant "Meurtre à Dunwich", les Investigateurs découvriront cette piste en arrivant à l'Auberge du Voyageur Capricieux. Les tests ont montré qu'ils passeront :

1. Un ou deux jours à Boston
2. Une demi-journée à Springfield
3. Deux jours ou moins à Dunwich (durant lesquels ils interrogeront le plus de gens possible et feront des explorations jusqu'à ce qu'ils trouvent la clé.)
4. Une heure à Boston (consigne N° 222)
5. Une heure plus le temps du trajet, à New-York (consigne N° 222). A ce moment, les sombres activités de Graveson doivent commencer à leur apparaître.
6. Retour à Boston (ils pourront obtenir les traductions des articles dans n'importe quelle université ou consulat sur place ou à New-York, ou à Miskatonic si l'un d'eux vient d'Arkham).
7. Retour à Dunwich pour l'épreuve de force.
8. Nouveau retour à Boston pour leur rencontre avec Feldspar.

Il est très probable que les joueurs découvrent pas mal de choses sur Rothenfelder sans passer par les étapes décrites plus haut. Toutefois, s'ils n'ont pas les articles de la consigne de New-York, ils auront du mal à justifier une attaque sur Graveson. Les agents de Dunwich peuvent leur poser des problèmes si les Investigateurs tiennent absolument à importuner leur plus illustre concitoyen. Dans ce scénario, Dunwich n'est pas écrasée par la paranoia. Les habitants, bien qu'un peu bizarre, sont tout à fait naturels. (Les vieux ont un mauvais souvenir d'Ambrose Whately, mais il semble qu'en fait il l'ait bien mérité). La principale raison d'être de cette histoire est d'être une fausse piste, mais son étude peut être riche dans le sens traditionnel du jeu (connaissances concernant un autre Noir Serviteur du Mythe). La carte que Snoot montre aux Investigateurs peut révéler que la maison de Whately et la propriété de Graveson se trouvent directement au Nord et au Sud de la rivière Miskatonic, et sont coupés par le même parallèle. Une ville comme Dunwich ne trouvera jamais la paix ; le mal ou des phénomènes surnaturels apparaîtront sporadiquement dans son histoire. Bien entendu, Snoot l'ignore, et les joueurs ne doivent pas le savoir.

J'aimerais faire remarquer que l'histoire des deux confréries - La Main Droite et La Main Gauche - n'a que peu de rapport avec le déroulement du scénario vu par un joueur. La machination de Graveson doit être brisée sans tenir compte de "qui fait quoi à qui". Si les Investigateurs arrivent à détruire le mal de la manière la plus "propre" possible, Feldspar les payera comme convenu. Si, par contre, ils ne peuvent renvoyer les artistes détenus au repos éternel, ou échouent dans la destruction de Dunkleherz et ne font que mettre le feu à la maison après avoir massacré ses habitants les plus humains, Feldspar ne voudra pas leur être associé. Il considèrera l'avance qui leur a été faite comme un salaire suffisant pour un travail bâclé. Il ne les initiera pas à la connaissance de la Confrérie, et ne leur apprendra rien de ses agissements.


C. PIERSON 85

Il y a trois règles principales à respecter lorsqu'ón joue le scénario :

1. N'aller nulle part seul.
2. Lutter avec les forces des ténèbres en plein jour.
3. Toujours garder la dernière balle pour soi.

On soupçonne Plunckett d'avoir négligé ces trois règles, un doute existant toutefois au sujet de la troisième, car on n'a pas retrouvé son révolver.

CONSEILS AU GARDIEN

Ce scénario doit se dérouler de la manière suivante : l'introduction doit être intriguante, le milieu de la partie frustrante, et la fin du jeu doit être une orgie de violence. Pour faciliter le jeu des différents personnages, je suggère de transférer les informations des appendices sur des fiches ou de photocopier ces informations. Il est recommander de découper ces fiches de manière à ne donner aux joueurs que les informations qu'ils cherchent. Le Gardien doit être attentif à la façon dont les Investigateurs restent en relation entre eux. Lorsqu'un personnage obtient une information, et donc la fiche correspondante, le Gardien doit veiller à ce que cette information ne soit accessible qu'aux personnages se trouvant en compagnie du premier.

Le Gardien mettra à la disposition des joueurs des feuilles de papier sur lesquelles ils prendront des notes durant leurs investigations. Les distribuer au début de la partie est un bon moyen de leur suggérer qu'ils doivent noter les renseignements importants obtenus pendant l'enquête.

Certaines fausses pistes ont été prévues pour dérouter les joueurs. Le Gardien devra agir de manière à ne pas en détourner les Investigateurs. Il devra aussi intervenir judicieusement si les joueurs venaient à suivre une fausse piste au-delà des limites tolérables. Il suffira parfois au Gardien de rappeler aux joueurs les buts de l'enquête ; cela peut leur révéler l'inutilité de leurs actes. Les joueurs considèreront finalement un certain nombre d'hypothèses concernant la mort de Dale Plunckett, et le Gardien devra être extrêmement vigilant pour n'avoir ni de sourires, ni de regards révélateurs confirmant une de leurs idées.

Si les joueurs semblent être dans une impasse, le Gardien pourra demander à l'un d'eux de faire un jet d'"Idée" qui, réussi, leur fournira un indice. Le Gardien peut aussi intervenir directement, pour leur rappeler ce qu'ils ont fait ou vu peu de temps avant et le présenter de manière à en dégager un indice.

Enfin, le Gardien doit toujours laisser croire aux joueurs que ce sont eux qui ont trouvé les points importants de l'enquête. Il doit les faire travailler pour obtenir des informations et se rappeler que cette énigme a été conçue pour être résolue.

PERSONNAGES

L'un des côtés les plus agréables des jeux de rôle est la création et le développement d'un personnage. Si les joueurs désirent prendre des personnages qu'ils ont eux-même créé pour cette occasion ou pour une aventure précédente, nous recommandons d'être attentif à certaines compétences. Il doit y avoir au moins un personnage possédant des connaissances en histoire de l'art (le Gardien peut inclure cette connaissance sous la compétence Histoire) ; un personnage ayant des relations dans la police (détective privé ou policier lui-même) ; un des Investigateurs doit savoir administrer les "Premiers Soins", un autre doit avoir des relations avec la presse.

Les personnages suivants sont proposés pour servir de personnages joueurs ou non-joueurs.

Dr Joshua Tweed
39 ans. Profession : Historien d'art, résidence : Boston. Mass.

FOR	8	CON	12	TAI	7	INT	13	POU	12
DEX	11	APP	14	EDU	20	SAN	60	PdV :	9

Compétence spéciale : Histoire de l'Art : 80 % (peut déterminer si une peinture est géniale et lui donner une valeur monétaire).

Vic Mclaughlin
37 ans. Profession : détective privé, résidence : Boston, Mass.

FOR	14	CON	13	TAI	16	INT	7	POU	12
DEX	15	AP	7	EDU	8	SAN	80	PdV	14

Compétences spéciales : ex-boxeur. 85 % de chance de connaître quelqu'un dans un département de police donné.
Coup de poing : 80 % (plus bonus de dommages).

Melly Malarky
26 ans. Profession : reporter, résidence : Boston, Mass.

FOR	8	CON	14	TAI	7	INT	12	POU	9
DEX	14	APP	16	EDU	14	SAN	45	PdV	10

Compétences spéciales : Baratin 85 % - Bibliothèque 75 %

Béatrice Biddick
32 ans. Occupation : infirmière, résidence : Boston, Mass.

FOR	10	CON	12	TAI	9	INT	11	POU	15
DEX	12	APP	13	EDU	12	SAN	75	PdV	10

Compétences spéciales : Premiers Soins : 80 % - Psychanalyse : 35 % - Psychologie : 35 %.
Le Gardien ou les joueurs devront choisir les autres compétences de ces personnages.

NOTE FINALE POUR LE GARDIEN

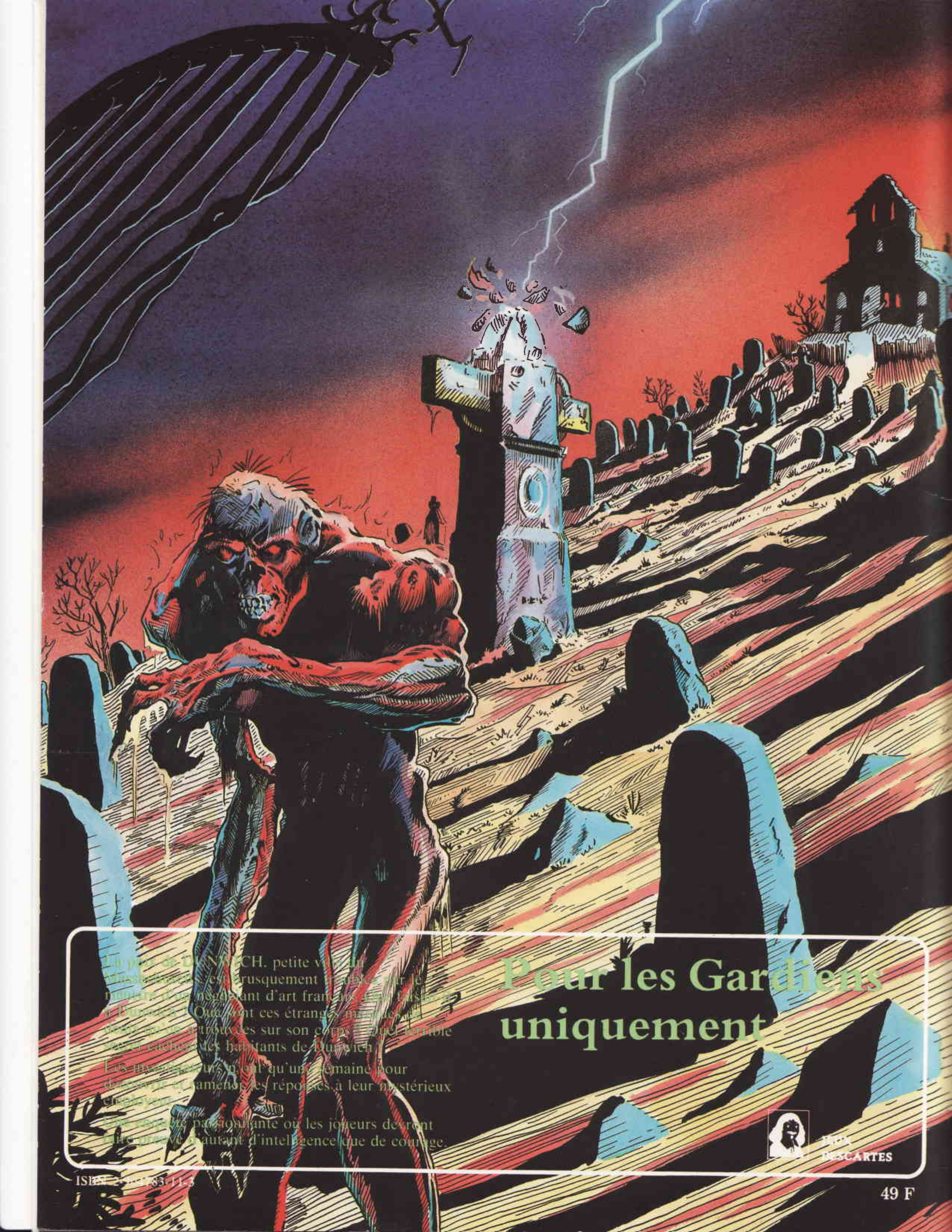
Ce scénario suit un emploi du temps assez strict. Le Gardien doit toujours connaître le jour en cours, combien de temps nécessite une opération spécifique, et comment les Investigateurs gèrent leur argent. Nous recommandons au Gardien d'utiliser le "Guide des années 1920" contenu dans la boîte de "l'Appel de Cthulhu" pour les références concernant la durée des voyages et le prix des objets. Une carte de l'est du Massachusetts est fournie dans ce livret, indiquant les distances entre les villes principales. Cette carte doit être copiée pour que les joueurs puissent l'utiliser (ces informations étaient connues de tous en 1922).

NOTE POUR LES JOUEURS

"Meurtre à Dunwich", comme tous les bons scénarios de l'Appel de Cthulhu, est une énigme. Rappelez-vous que le salaire d'une journée ne vient généralement qu'après un jour de travail et que rien, sauf peut-être votre propre mort, ne s'obtient gratuitement. Servez-vous de vos talents personnels, réclamez les services que l'on vous doit et surtout n'oubliez jamais : un plan mal et rapidement conçu est généralement payé à sa juste valeur. Soyez discrets : les forces auxquelles vous êtes opposés ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être. Votre cerveau est votre meilleure arme, et votre conscience le meilleur conseiller.

NOTES POUR LES JOUEURS

S.A.I.T. – 78190 TRAPPES Z.I. – PRINTED IN FRANCE



ISBN 2-[illegible]783-11-3